

STATO MAGGIORE DELL'ESERCITO
REPARTO IMPIEGO DELLE FORZE
Ufficio Dottrina Addestramento e Regolamenti

N. 1000/A/2

MANUALE DEL COMBATTENTE



1998

STATO MAGGIORE DELL'ESERCITO
REPARTO IMPIEGO DELLE FORZE
Ufficio Dottrina Addestramento e Regolamenti

N. 1000/A/2

**MANUALE DEL
COMBATTENTE**



1998

STATO MAGGIORE DELL'ESERCITO
REPARTO IMPIEGO DELLE FORZE
Ufficio Dottrina Addestramento e Regolamenti

Approvo la presente pubblicazione n. 1000/A/2 "MANUALE del
COMBATTENTE - Addestramento individuale".

Essa abroga e sostituisce la pubblicazione pari numero e pari titolo
del 1° gennaio 1986.

Roma, 1 gennaio 1998

IL CAPO DI SM DELL'ESERCITO
Generale Francesco CERVONI

STATO MAGGIORE DELL'ESERCITO
REPARTO IMPREGO DELLE FORZE
Ufficio Dottrina Addestramento e Regolamento

Approvo la presente pubblicazione a 1000000 "MANUALE del
COMBATTENTE - Addestramento individuale".
Essa torregia e sostiene la pubblicazione per numero e per titolo
del 1° gennaio 1988.

Roma, 1 gennaio 1988

IL CAPO DI SM DELL'ESERCITO
Generale Francesco CERVONI

La presente pubblicazione è stata diramata con i dati della classe 2 della Pub. "Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari", modificati ai contrassegni numerici relativi alle compagnie che ne estenderanno la distribuzione a livello plotone.

1. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 1
2. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 2
3. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 3
4. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 4
5. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 5
6. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 6
7. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 7
8. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 8
9. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 9
10. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 10

11. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 11
12. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 12
13. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 13
14. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 14
15. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 15
16. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 16
17. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 17
18. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 18
19. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 19
20. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 20

21. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 21
22. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 22
23. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 23
24. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 24
25. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 25
26. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 26
27. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 27
28. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 28
29. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 29
30. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 30

31. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 31
32. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 32
33. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 33
34. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 34
35. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 35
36. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 36
37. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 37
38. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 38
39. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 39
40. Norme per l'approntamento, stampa, distribuzione e carico delle pubblicazioni militari	pag. 40

INDICE

Premessa	pag. 1
----------------	--------

Capitolo I

Utilizzazione dell'ambiente

- Generalità	pag. 3
- Protezione dal fuoco	pag. 3
- Copertura alla vista	pag. 5
- Mascheramento individuale	pag. 10
- Mascheramento del viso	pag. 10

Capitolo II

Movimento nel combattimento

- Generalità	pag. 16
- Preparazione al movimento	pag. 16
- Sfruttamento del terreno	pag. 16
- Tecniche di movimento di giorno	pag. 20
- Tecniche di movimento di notte	pag. 27
- Passaggio di ostacoli	pag. 31
- Reazioni automatiche immediate nel movimento	pag. 36

Capitolo III

Realizzazione di appostamenti e postazioni

- Generalità	pag. 38
- Scopi	pag. 38
- Requisiti fondamentali e modalità di costruzione	pag. 39
- Sgombero dei campi di vista e di tiro	pag. 46
- Principali tipi di appostamenti e di postazioni	pag. 48
- Appostamenti difensivi con sacchetti a terra	pag. 51
- Scheda di appostamento e di postazione	pag. 53

Capitolo IV

Combattimento in aree urbanizzate

- Generalità	pag. 55
- Come muovere in un'area urbanizzata	pag. 55
- Modalità per entrare in un edificio	pag. 65
- Postazioni e appostamenti in un'area urbanizzata	pag. 67

Capitolo V

Osservazione

- Generalità	pag. 72
- Apprezzamento e nomenclatura del terreno	pag. 72
- Scelta e utilizzazione di un posto di osservazione	pag. 74
- Elementi da ricercare sul nemico	pag. 75
- Tecniche di osservazione	pag. 76
- Stima delle distanze a vista	pag. 84
- Stima delle distanze con l'udito	pag. 89
- Stima delle distanze con il grafico delle distanze	pag. 91
- Individuare degli obiettivi	pag. 92
- Uso del binocolo	pag. 94

Capitolo VI

Orientamento

- Scopo	pag. 96
- Metodi di orientamento di giorno	pag. 96
- Metodi di orientamento di notte	pag. 98
- Orientamento con la bussola	pag. 101
- Orientamento con metodi di circostanza	pag. 102

Capitolo VII

Uso della carta topografica

- La carta topografica	pag. 103
- Orientamento della carta topografica	pag. 107
- Determinazione delle coordinate di un punto	pag. 110

Capitolo VIII

Scelta di un itinerario

- Fattori e requisiti da considerare	pag. 113
- Metodi di scelta	pag. 114
- Studio dell'itinerario	pag. 116
- Punti di riordinamento	pag. 118
- Mantenimento di un itinerario di marcia	pag. 121
- Cenni di meteorologia	pag. 122

Capitolo IX

Impiego delle armi individuali

- Impiego del fucile	pag. 123
- Impiego della pistola	pag. 130
- Impiego della bomba a mano	pag. 135

- Impiego delle armi bianche e di circostanza	pag. 135
- Impiego delle armi individuali nella lotta controcarri	pag. 140
- Autodifesa controaerei con le armi leggere	pag. 143

Capitolo X

La protezione anti-NBC

- Generalità	pag. 147
- Effetti di una esplosione nucleare	pag. 147
- Protezione dagli effetti di una esplosione nucleare	pag. 150
- Effetti degli aggressivi biologici e protezione	pag. 152
- Caratteristiche e effetti degli aggressivi chimici	pag. 152
- Provvedimenti immediati nel caso di offesa "C"	pag. 155
- Materiali NBC di dotazione individuale	pag. 157
- Comportamento in zona contaminata	pag. 161
- Tabelle indicatrici di zone contaminate o pericolose	pag. 163

Capitolo XI

L'attività informativa operativa

- Scopi	pag. 164
- Attività informativa offensiva	pag. 164
- Attività informativa difensiva	pag. 168
- Nozioni di ricerca e riconoscimento di tracce	pag. 168
- Nozioni sulle modalità di depistaggio	pag. 172

Capitolo XII

Comportamento in caso di cattura, evasione, sopravvivenza operativa

- Comportamento in caso di cattura	pag. 175
- Comportamento durante la prigionia	pag. 177
- Evasione dalla prigionia	pag. 178
- Sopravvivenza operativa	pag. 180

Capitolo XIII

Nozioni di sopravvivenza

- Situazioni di riferimento e scopi	pag. 184
- L'acqua	pag. 184
- Il cibo	pag. 188
- Il fuoco	pag. 197
- I ripari	pag. 200
- Il movimento	pag. 203
- Come vestirsi	pag. 206
- Sopravvivenza in mare	pag. 209

Capitolo XIV

Primo soccorso e igiene personale

- Interventi per la sopravvivenza di un ferito	pag.211
- Sequenza dei controlli su un ferito	pag.211
- Interventi per la respirazione e il battito cardiaco	pag.215
- Arresto di emorragie	pag.220
- Prevenzione dello stato di shock	pag.223
- Bendaggio di ferite all'addome, al torace, alla testa	pag.223
- Trattamento di fratture ossee	pag.225
- Primo soccorso per ustioni	pag.227
- Effetti nocivi del caldo intenso	pag.228
- Effetti nocivi del freddo intenso	pag.229
- Trasporto di un ferito	pag.230
- Igiene personale	pag.236

Capitolo XV

Segnali

- Generalità	pag.238
- Segnali	pag.238

Capitolo XVI

Comportamento del militare in guerra

- Generalità	pag.247
- Proibizioni e vincoli	pag.247
- Trattamento dei prigionieri di guerra	pag.251
- Comportamento del militare ferito	pag.255

PREMESSA

L'addestramento individuale al combattimento è uno dei fattori che concorrono a conferire al singolo militare la capacità di operare sul campo di battaglia, nonché ad assolvere compiti di sicurezza e autodifesa anche in tempo di pace.

L'apprendimento delle nozioni illustrate nel presente MANUALE del COMBATTENTE costituisce base fondamentale di comportamento per il soldato da tenere sia in operazioni sia in addestramento.

L'assimilazione delle tecniche illustrate nel MANUALE dovrà diventare patrimonio di ogni singolo soldato al fine di garantirne la sopravvivenza in situazioni di emergenza, specie mediante l'acquisizione della capacità di applicare - con carattere di automatismo - i comportamenti che vi sono descritti e illustrati.

CAPITOLO I

UTILIZZAZIONE DELL'AMBIENTE

GENERALITA'

1. Se il nemico ti può vedere, può colpirti con il fuoco.
Pertanto in combattimento devi fare in modo di essere sempre coperto alla vista e protetto dal fuoco avversario, sfruttando tutti i ripari naturali che in genere il terreno offre.
Se l'ambiente non ti offre protezione e copertura devi realizzarle mediante lavori avendo cura, a postazioni/ricovero ultimati, di mascherare tutte le tracce degli scavi effettuati (zolle di terra smosse, erba calpestata, rami rotti, ecc.).
Particolare cura, inoltre, dovrai porre al mascheramento della tua persona e del tuo equipaggiamento utilizzando mascheramenti naturali (rami, erba, fango) o artificiali (reti mimetiche, creme, fiocchi di tela).

PROTEZIONE DAL FUOCO

2. La protezione dal fuoco diretto e indiretto dal nemico va ottenuta:
 - in difesa, realizzando delle postazioni che incrementino i ripari offerti dal terreno (fig. 1);
 - in attacco, o durante il movimento, utilizzando itinerari che presentino dei ripari lungo il loro sviluppo e degli ostacoli rispetto alle postazioni occupate dal nemico o che supponi lo siano (fig. 2).



fig. 1



fig. 2

RICORDA QUESTE REGOLE FONDAMENTALI:

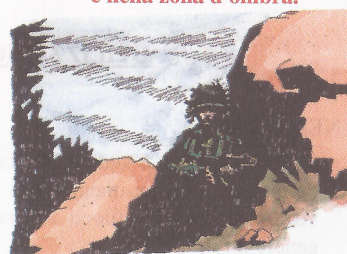
Non esporti al di sopra
di un ostacolo....



ERRATO

fig. 3

....ma sempre di fianco
e nella zona d'ombra.



GIUSTO

fig. 4

Non stare
staccato dal riparo...



ERRATO

fig. 5

...e non tenere le braccia
sporgenti allo scoperto.



ERRATO

fig. 6



GIUSTO

fig. 7

Non sporgerti dal riparo più di quanto indispensabile
per impiegare le armi.



ERRATO

fig. 8



GIUSTO

fig. 9

Non rimanere
con le gambe distese staccate
dal riparo....



ERRATO

fig. 10

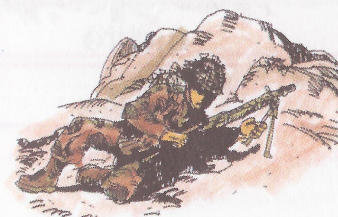
....ma spostale lateralmente
in modo da aderire con tutto
il corpo al riparo stesso.



GIUSTO

fig. 11

Effettua le operazioni di caricamento, graduazione dell'alzo,
disinzeppamento e adattamento dell'arma **DIETRO AL RIPARO.**



Se stavi già sparando,
arretra dietro al riparo.

fig. 12



**ESPONITI
SOLO PER SPARARE.**

fig. 13

COPERTURA ALLA VISTA

- La copertura è qualsiasi cosa che ti protegge dall'osservazione nemica: cespugli, alberi, erba, muri, ombra, ecc..

Devi migliorare la copertura mediante il mascheramento in modo da confonderti con ciò che ti circonda.

ATTENZIONE:

- la protezione dal fuoco può darti copertura;
- la copertura non ti protegge dal fuoco nemico;
- l'oscurità non ti dà né copertura né protezione.

4. Per ottenere una buona copertura rispetta le seguenti regole:



fig. 14

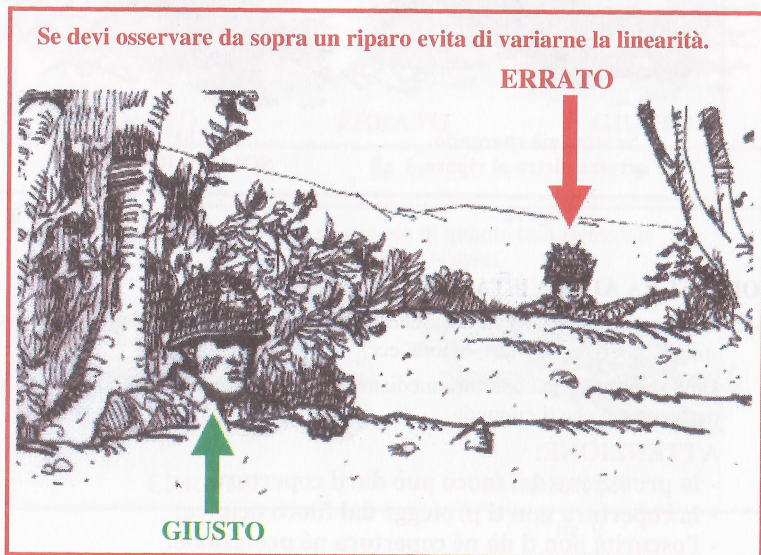


fig. 15



fig. 16

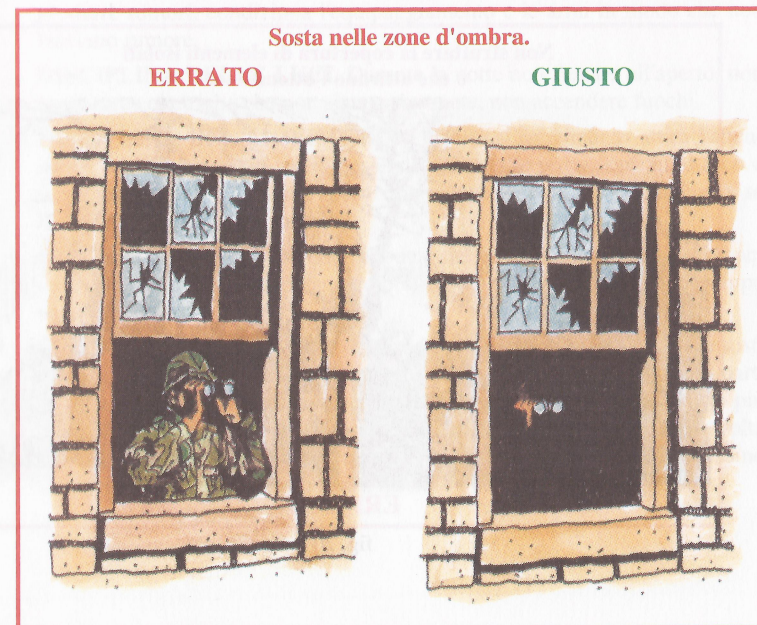


fig. 17



fig. 18

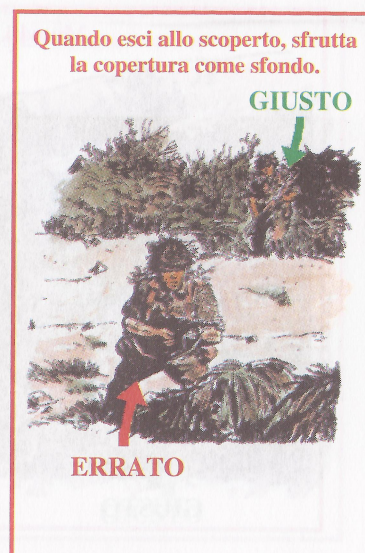


fig. 19



fig. 20



fig. 21



fig. 22

5. Altri fattori che aiutano a sottrarsi all'osservazione nemica sono:

- **DISCIPLINA DEL SILENZIO.** Comunica con segnali, muoviti senza produrre rumori, condiziona l'equipaggiamento e le armi in modo che non facciano rumore.
- **DISCIPLINA DELLE LUCI.** Durante la notte non fumare all'aperto, non usare torce elettriche che non siano schermate, non accendere fuochi.
- **DISCIPLINA DEL MOVIMENTO.** Qualsiasi movimento attira l'attenzione: in difesa muoviti meno possibile vicino alle postazioni, in attacco o negli spostamenti evita zone aperte e non coperte. Non lasciare tracce o, se le lasci, cancellale e confondile.
- **DISCIPLINA DEGLI ODORI.** L'odore del fumo di un fuoco o del bivacco può farti scoprire da lontano se portato dal vento o a distanza di tempo se ristagna.
- **DISCIPLINA DEI RIFIUTI.** Allorché occupi una posizione, oppure sostis durante il movimento, devi riunire tutti i rifiuti (contenitori di cibo o parti di essi, scatole vuote di munizioni, elementi di mascheramento non più usati, rifiuti fisiologici) in un punto prestabilito che deve essere a sua volta mascherato. Durante il movimento devi portare al seguito tutti i rifiuti, sino a quando non puoi occultarli senza lasciare tracce del tuo passaggio.

MASCHERAMENTO INDIVIDUALE

6. Un buon camuffamento e destrezza nel muoversi sul campo di battaglia sono importanti tanto quanto essere un buon tiratore.

Per la mimetizzazione personale valgono alcune semplici regole, dettate dall'esperienza, che contribuiranno ad "ingannare" il principale sensore sul campo di battaglia: l'occhio umano.

Il mascheramento serve per fare in modo che la tua persona, il tuo equipaggiamento e la tua arma non appaiano ciò che sono.

Gli elementi che facilitano la tua individuazione, e che quindi devono essere modificati, sono:

- **TONO DI COLORE**, che deve essere simile a quello dell'ambiente in cui ti trovi (tipo di vegetazione, di terreno, ambiente notturno, condizioni di innevamento);
- **LUCENTEZZA** di oggetti personali o di parti dell'equipaggiamento. I primi dovranno essere asportati, le altre vanno coperte;
- **FORMA** degli oggetti di equipaggiamento (elmetto, zainetto) e delle spalle, che deve essere resa irregolare;
- **OMBRA** dell'elmetto sul viso e quella che proietti sul terreno, che devono risultare irregolari.

MASCHERAMENTO DEL VISO

7. Per un efficace mascheramento del viso occorre innanzitutto eliminare tutta la pelle bianca e lucida spalmando uniformemente la crema sulla faccia, sul collo e sulle orecchie.

Terminata questa prima ed importante operazione, è necessario rompere il contorno e la forma degli occhi, del naso e della bocca con strisciate oblique di colore più scuro rispetto allo sfondo.

Nella fig. 23 sono riportati i modi con i quali potrai mascherarti il viso, sulla base delle caratteristiche ambientali in cui ti trovi.






MASCHERAMENTO DEL VISO				
Caratteristiche dell'ambiente	Materiali disponibili	Zone esposte	Zone in ombra	ESEMPIO
		Fronte, zigomi, orecchie, naso e mento	Sotto gli occhi, sotto al mento e sotto al naso	
VEGETAZIONE VERDE	stick marrone e verde chiaro	usa il marrone	usa il verde chiaro	
PRIVO DI VEGETAZIONE VERDE	stick marrone chiaro e verde chiaro	usa il verde chiaro	usa il marrone chiaro	
INNEVATO	stick marrone chiaro e bianco	usa il marrone chiaro	usa il bianco	
OVUNQUE	sughero e legno bruciato	usali	non usarli	
OVUNQUE	fango	non usarlo	usalo	

fig. 23

ESEMPIO DI MASCHERAMENTO DELL'ELMETTO CON FOGLIAME



Elmetto non mascherato.
Nota le asole della calotta mimetica



Elmetto mascherato con l'inserimento di fogliame nelle asole. Parte del fogliame deve ricadere sotto al bordo dell'elmetto.



Elmetto mascherato con fogliame trattenuto da una banda elastica. Nota la posizione della banda elastica 2-3 centimetri sopra al bordo anteriore dell'elmetto.



Elmetto mascherato con fogliame trattenuto da una cordicella al posto della banda elastica.

Nota:

- Le illustrazioni rappresentano solo un esempio di mascheramento dell'elmetto che dovrà essere adattato all'ambiente in cui si opera, sfruttando la vegetazione disponibile nella zona (erba secca/verde, fogliame, ecc.).
- Possono essere utilizzati, invece del fogliame, fiocchi di strisce di tela. Il mascheramento è permanente ma con minore effetto di rottura della forma.
- Impiegando la banda elastica o la cordicella per trattenere il fogliame, occorre meno tempo per cambiare il mascheramento, rispetto all'utilizzo delle asole.

fig. 24

8. Per mascherare la tua persona e il tuo equipaggiamento devi compiere le seguenti operazioni:

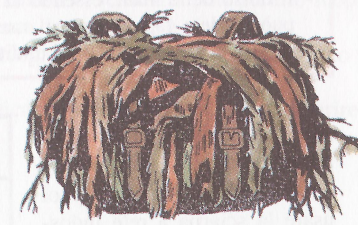
- copri con strisciate di colore il **viso**, con le modalità riportate in fig. 23;
- abbassa le maniche della giacca, se sono arrotolate. Se le tieni arrotolate copri le braccia con strisciate degli stessi colori usati per il viso;
- copri, con strisciate degli stessi colori usati per il viso, il **collo**, la **gola**, il dietro delle **orecchie**, il dorso delle **mani**;
- maschera l'elmetto con le modalità riportate in fig. 24;
- elimina qualsiasi oggetto che possa riflettere la luce: **orologio**, **anelli**, **catenine** (compresa quella della piastrina di riconoscimento);
- altera la forma dello zainetto utilizzando ciuffi d'erba e rami e/o strisce di tela (figure 25 e 26) fissandoli con un elastico o una funicella, in modo da poterli rimuovere rapidamente, se necessario, e accedere facilmente all'interno dello zainetto;

MASCHERAMENTO DELL'EQUIPAGGIAMENTO



con solo fogliame

fig. 25



misto (fogliame e fiocchi di tela)

fig. 26

- copri eventuali parti lucenti dell'arma con strisce di tela (fig. 27) in modo da alterarne anche la forma, lasciando liberi i congegni di puntamento, le parti mobili del funzionamento e le parti che possono surriscaldarsi con il tiro.

MASCHERAMENTO DELL'ARMA



fig. 27

ATTENZIONE

- Se usi del fogliame per il mascheramento, controlla che sia fissato in modo che sia visibile soltanto il lato superiore delle foglie. Ricordati di cambiarlo quando avvizzisce o, se sei in movimento, cambia tipo di vegetazione.
- Le creme del mascheramento si sciolgono con il sudore e producono un effetto di lucentezza, pericoloso soprattutto di notte: ricorda di farti controllare periodicamente.
- Il dorso delle mani, essendo la parte della pelle più esposta a sfregamenti, può perdere rapidamente il mascheramento: ogniqualvolta puoi, indossa i guanti, possibilmente privi di dita.

9. Ad integrazione del mascheramento del viso, o in sua temporanea sostituzione, puoi usare la sciarpa a rete indossandola sotto l'elmetto in modo che ricada sulle spalle e passando il bandolo inferiore sotto agli spallacci, dall'esterno verso l'interno per alterare la forma delle spalle (fig. 28). Fissa la rete in modo che non sia svolazzante (potrebbe impigliarsi nella vegetazione) e ricava due aperture all'altezza degli occhi.

IMPIEGO DELLA SCIARPA A RETE



fig. 28

10. In **AMBIENTE NOTTURNO** le modalità di mascheramento non differiscono da quelle già nominate, stante la possibilità di osservazione, ormai generalizzata, con l'impiego di apparati a intensificazione di luce.

Peraltro, devi:

- **rispettare la disciplina del silenzio**, fasciando con tela le parti metalliche dell'equipaggiamento che, venendo a contatto fra loro, potrebbero produrre rumore, fissando quelle pendenti con nastro adesivo o lacci e facendo in modo che il vestiario, specie i pantaloni, sia ben aderente alla persona;
- **coprire o eliminare** qualsiasi oggetto chiaro o che possa riflettere la luce, se illuminato.

11. In **AMBIENTE INNEVATO** indosserai di norma il sopravvestito bianco. Se non ne disponi, fissa sull'uniforme e sull'equipaggiamento delle strisce di tela bianca: l'alternanza di zone bianche con altre scure garantisce un ottimo effetto di mimetizzazione con l'ambiente circostante.

Peraltro, il tuo mascheramento avrà scarsa efficacia se, mostrandoti, lascerai vistose tracce sulla neve.

Pertanto:

- evita spostamenti che non siano indispensabili;
- muoviti in zone coperte da alberi e arbusti e, se dovrai portarti allo scoperto, utilizza la zona più battuta dal vento dove la neve è più dura;
- evita di lasciare tracce di rifiuti fisiologici, anche liquidi, dato che sono facilmente rilevabili;
- ricordati che se ti muovi mentre nevica, le tue tracce possono scomparire in breve tempo.

CAPITOLO II

MOVIMENTO NEL COMBATTIMENTO

GENERALITA'

12. Nel corso di operazioni, di norma dovrai dedicare più tempo al movimento che al combattimento. Inoltre, una volta a contatto con il nemico, il movimento costituisce parte integrante del combattimento.

E' quindi necessario che sappia come impiegare le tecniche per lo sfruttamento della protezione e della copertura allorché ti muovi e conosca bene le tecniche di movimento che ti consentiranno di sottrarti all'osservazione e al fuoco nemico.

Quando è possibile, devi effettuare gli spostamenti in condizioni che possono celare la tua presenza, sfruttando l'oscurità, la nebbia, il fumo o la foschia.

Ricordati che per muoverti in sicurezza, devi sempre pensare che la tua zona è costantemente controllata dal nemico.

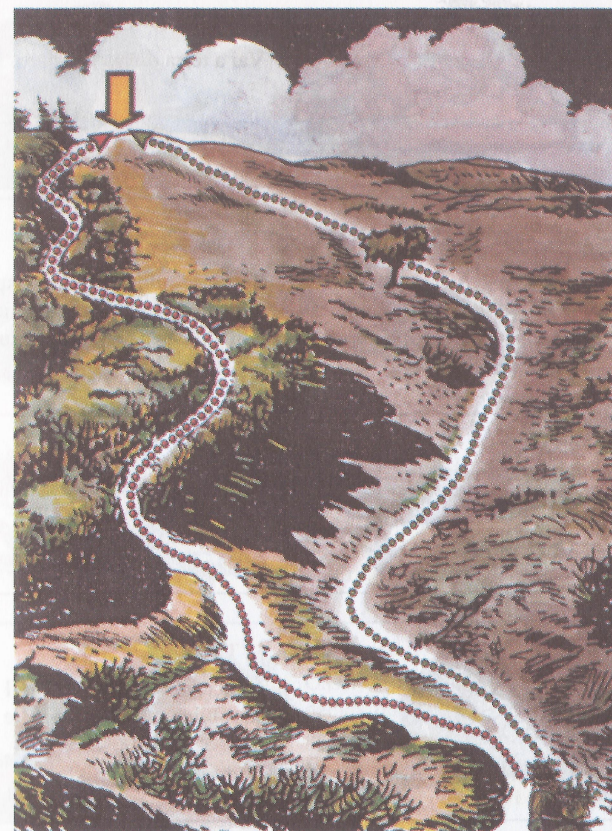
PREPARAZIONE AL MOVIMENTO

13. Prima di effettuare un qualsiasi spostamento, è bene osservare alcune precauzioni:
- controlla di continuo e ottimizza il tuo mascheramento, il vestiario e l'equipaggiamento;
 - niente deve sbattere o far rumore o impigliarsi. Devi fissare con del nastro o imbottire tutti gli oggetti che pendono;
 - controlla che il vestiario sia morbido, elastico e attillato;
 - riduci l'equipaggiamento al minimo; il peso va sempre a scapito della velocità.

SFRUTTAMENTO DEL TERRENO

14. Per trarre il miglior vantaggio dall'ambiente devi muovere (fig. 29):
- **DI GIORNO** dove il terreno è più rotto da pieghe, ostacoli, manufatti e la vegetazione è più accentuata;
 - **DI NOTTE** nella zona più aperta per evitare rumori ed essere facilitato nel mantenere la direzione. Tieni però presente che il nemico può osservarti con visori notturni, per cui anche di notte devi muovere ricercando sempre riparo e copertura. In ogni caso ricorda le regole già esaminate per ottenere la protezione dal fuoco e la copertura dall'osservazione.

MOVIMENTO E SFRUTTAMENTO DEL TERRENO

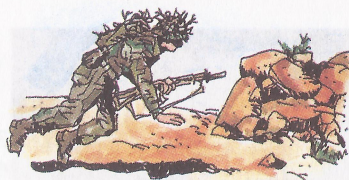


●●●●● movimento di giorno ●●●●● movimento di notte

fig. 29

15. Allorché ti trovi in situazioni di contatto o di possibile contatto imminente con il nemico, muovi da una posizione a quella successiva rimanendo esposto per non più di 3-5 secondi.
- In particolare, se sei sottoposto a fuoco diretto o sei in vicinanza del nemico devi prendere posizione dietro a un riparo e abbandonarlo con le modalità indicate nelle figure 30 e 31.

MODALITA' PER PRENDERE POSIZIONE DIETRO A UN RIPARO



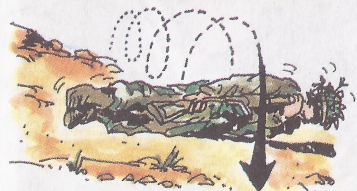
1° TEMPO

Vai a terra dietro al riparo.



2° TEMPO

Spostati **lateralmente** rispetto al punto di caduta, con tecniche che non consentano al nemico di osservarti.



3° TEMPO

Affacciati da un lato del riparo, possibilmente in ombra, e individua l'obiettivo.



4° TEMPO

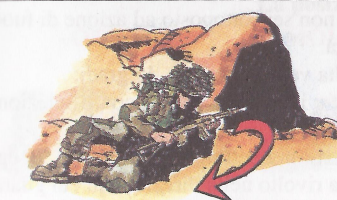
Apri il fuoco dalla posizione

fig. 30

MODALITA' PER ABBANDONARE UNA POSIZIONE E USCIRE ALLO SCOPERTO



DEVI ABBANDONARE LA POSIZIONE CHE OCCUPI.



1° TEMPO

Arretra al coperto senza esporti alla vista o al tiro del nemico.



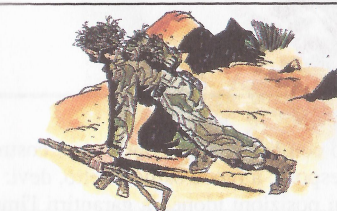
2° TEMPO

Spostati **lateralmente** alla posizione che occupavi, muovendoti al coperto.



3° TEMPO

Osserva il terreno antistante e decidi quale **posizione** raggiungere e l'**itinerario** da seguire. Ricorda che non devi esporti per più di 3-5 secondi.



4° TEMPO

Inizia il movimento con la tecnica che ti consente di sfruttare al meglio il terreno.

fig. 31

ATTENZIONE

Il nemico può aver individuato il riparo dove hai interrotto il movimento e quello che ti ha protetto durante le soste. Considerali, quindi, come posizioni pericolose per la tua sopravvivenza in combattimento.

Non rimanere troppo a lungo nella stessa posizione: spostati continuamente ricercando itinerari protetti dall'osservazione nemica.

TECNICHE DI MOVIMENTO DI GIORNO

16. Se non sei a contatto con il nemico e non sei sottoposto ad azione di fuoco, di norma muovi con le seguenti modalità:
- imbraccia l'arma con la canna rivolta verso il basso a 45 gradi;
 - tieni l'arma con la sicurezza inserita e il colpo in canna, con il selezionatore del tiro di norma nel fuoco a raffica;
 - mentre svolgi attività di osservazione nel settore che ti è stato assegnato, impugnare l'arma con il vivo di volata rivolto nella direzione in cui guardi;
 - non tenere il dito sul grilletto.

MOVIMENTO DI PASSO DI GIORNO



fig. 32

- Muovi lentamente.
- Con il piede più avanzato sposta l'erba che eventualmente ricopre il suolo.
- Se il terreno è duro appoggia prima la pianta del piede.
- Bilancia l'equilibrio tenendo le ginocchia leggermente flesse.

17. Quando muovi per portarti a contatto con l'avversario, oppure sei costretto a sottrarti ad un contatto casuale, e sei esposto a fuoco ostile diretto, devi:
- alternare il movimento con soste in posizioni idonee a garantirti l'impiego dell'arma in dotazione e a darti protezione;

- muovere adeguando la tecnica di movimento al tipo di protezione e di copertura che ti offre di volta in volta il terreno.

In ogni caso, prima di muovere da una posizione all'altra devi decidere:

- **DOVE** andare (fig. 33);
- **DOVE** passare (fig. 34);
- **COME** muovere (fig. 35);
- **QUANDO** muovere (fig. 36).

DOVE ANDARE

La posizione scelta è:

- OTTIMA -



assicura
**PROTEZIONE
e COPERTURA**

- MOLTO BUONA -



assicura
PROTEZIONE

- BUONA -



assicura
COPERTURA

NON SCEGLIERE UNA POSIZIONE CHE:

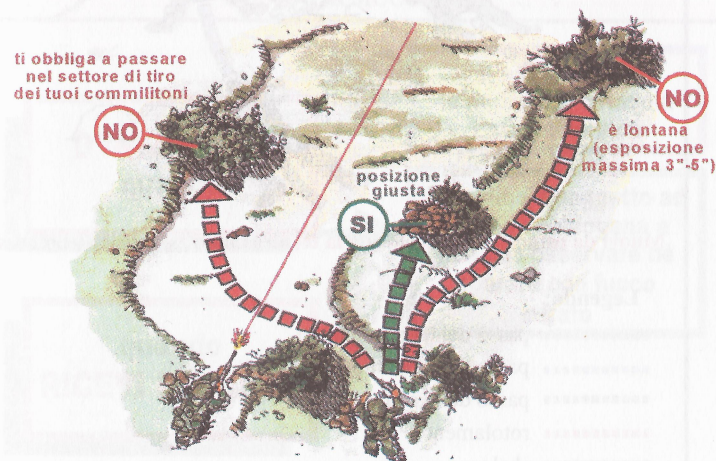
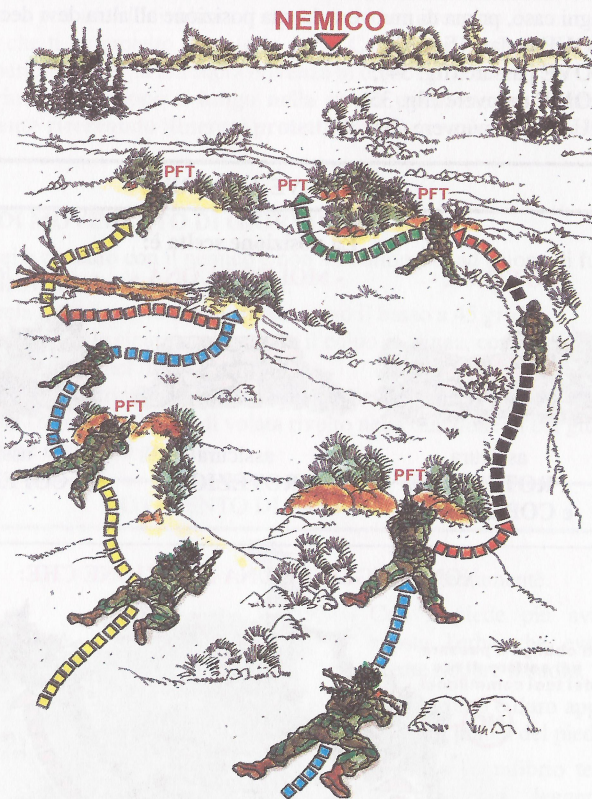


fig. 33

DOVE PASSARE



Muovi da ostacolo a ostacolo con la tecnica che ti espone il meno possibile.

Legenda:

- passo del leopardo lento
- passo del leopardo
- passo della scimmia
- rotolamento
- sbalzo
- PFT** posizione di fuoco temporanea

fig. 34

COME MUOVERE

Devi adattare la tecnica di movimento all'altezza della **protezione** e/o della **copertura** che il terreno ti offre rispetto al **fuoco** e all'**osservazione** del nemico.

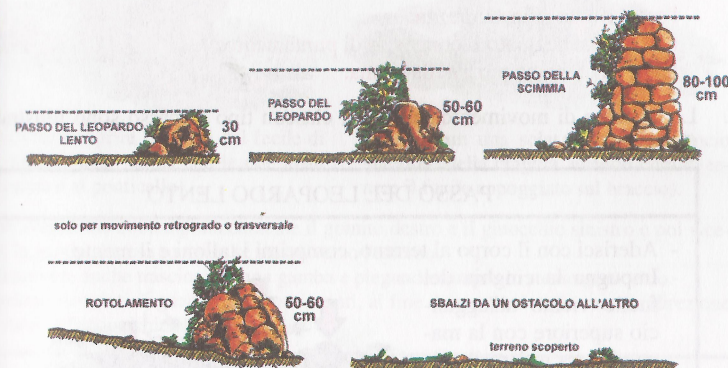


fig. 35

QUANDO MUOVERE

D'INIZIATIVA
quando

il fuoco amico
impedisce o ostacola
l'azione nemica

quando
RICEVI L'ORDINE

il nemico è soggetto ad
azione nebbiogenea e
non può osservare nè
sparare con fuoco
mirato

fig. 36

ATTENZIONE

Muovi sempre da ostacolo a ostacolo. Non fermarti **MAI** allo scoperto. Non esporti **MAI** per un tempo superiore a 5 secondi.

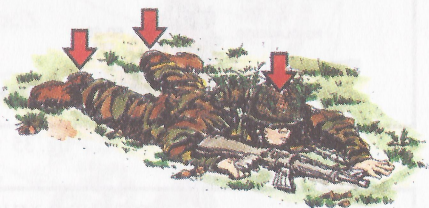
Quando la tecnica di movimento comporta che l'arma venga a contatto con il terreno controlla che:

- il caricatore non sia sganciato;
- l'arma rimanga in sicurezza;
- non sia danneggiato il congegno di puntamento;
- non entri fango o terra nella canna.

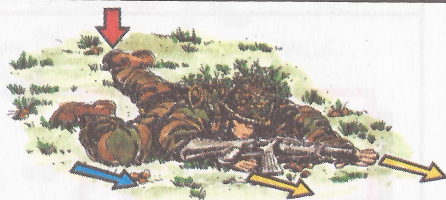
18. Le tecniche di movimento relative a ciascun tipo di passo sono illustrate da fig. 37 a fig. 41

PASSO DEL LEOPARDO LENTO

- Aderisci con il corpo al terreno, comprimi i talloni e il mento.
- Impugna la cinghia del fucile vicino all'aggancio superiore con la mano sinistra e tieni il calcio dell'arma adagiato sull'avambraccio destro.



- Spingi le braccia in avanti, poi piega la gamba destra.
- Tira con le braccia, spingi con il piede destro e trascina avanti la gamba sinistra.



- Ripeti il movimento, alternando la gamba destra con quella sinistra.

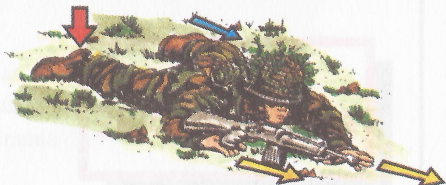


fig. 37

PASSO DEL LEOPARDO

Tieni il corpo leggermente sollevato dal terreno, poggiandolo sui gomiti e sulle ginocchia.



Evita di far ricoprire la canna del fucile di terra, impugnando l'arma con le due mani (alla canna e al ponticello)....

....o con una sola mano (all'aggancio anteriore della cinghia, avendo cura di tenere il fucile appoggiato sul braccio).

Muovi avanzando contemporaneamente il gomito destro e il ginocchio sinistro e poi viceversa; la gamba distesa ruota su se stessa verso l'esterno. Puoi muovere anche trascinando una gamba e piegando sempre lo stesso ginocchio. Attenzione ricordati di guardare sempre avanti, al fine di non perdere la corretta direzione e di tenere il fondo-schiena basso.

fig. 38

PASSO DELLA SCIMMIA

Per muoverti dietro un riparo basso usa il passo della scimmia: è un modo veloce di muoverti su mani e ginocchia.



Muovi a quattro gambe, posizionando sul terreno le ginocchia e le mani. Per ridurre il rumore, scegli con cura dove poggiare le mani e negli stessi posti pogerai, poi, le ginocchia. Tieni l'arma bilanciata in una mano....

...oppure a tracolla con la cinghia lenta impugnandola, con la mano destra, all'altezza del ponticello. Appoggia la mano sempre con le nocche, anziché la mano aperta, dato che le ferite al palmo possono impedirti l'uso del fucile.

fig. 39

ROTOCOLAMENTO

Tecnica da utilizzare per spostamenti laterali o per arretrare.

- Tieni l'arma aderente al corpo (compresi caricatore e impugnatura a pistola) impugnandola con la mano destra al ponticello e quella sinistra alla volata.
- Ruota su te stesso tenendo gambe unite e braccia aderenti al corpo.

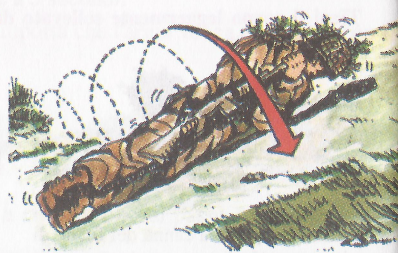


fig. 40

MOVIMENTO A SBALZI

- E' un movimento effettuato di corsa da una posizione coperta ad un'altra.
- L'abbandono e l'occupazione delle posizioni deve essere effettuato con le modalità illustrate.
- Non rimanere esposto per più di 3-5 secondi e non terminare mai lo sbalzo allo scoperto.

Effettua lo sbalzo con le modalità in figura:

1. Alza lentamente la testa e guarda la posizione successiva.
2. Abbassa la testa, arretra le braccia vicino al corpo con le mani a terra, spingi la gamba destra o sinistra avanti. Con uno scatto sollevati da terra distendendo le braccia.
3. Corri alla posizione successiva.
4. Per fermarti pianta i piedi contemporaneamente a terra divaricati.
5. Fai scivolare la mano destra all'estremità del calcio del fucile, cadi in avanti arrestando la caduta piantando il calcio del fucile a terra.
6. Rotola di lato e assumi la posizione di fuoco.

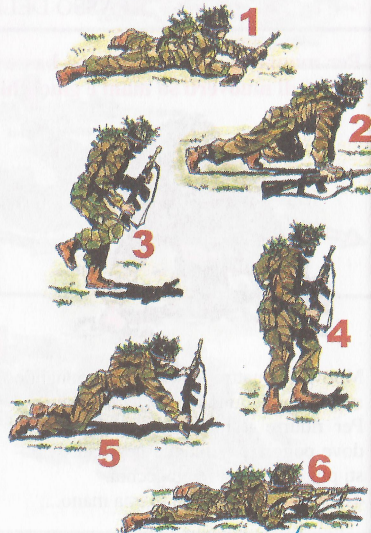


fig. 41

TECNICHE DI MOVIMENTO DI NOTTE

9. La crescente diffusione di apparati per la visione in assenza o quasi di luce rende l'ambiente notturno sempre più simile a quello diurno per quanto ha tratto con la possibilità di individuare obiettivi. Per contro, l'oscurità ostacola la possibilità di muovere silenziosamente stante la difficoltà di vedere gli elementi minuti dell'ambiente.

Ne consegue che per muovere di notte devi sottrarti all'osservazione e al tiro con le modalità proprie del giorno e nel contempo devi adottare particolari tecniche per evitare di produrre rumori.

Nel prospetto che segue sono riportate le norme generali per muovere di notte, nel presupposto che l'oscurità **non fornisce protezione**.

Norme generali per il movimento notturno:

- muovi lentamente, fermandoti di frequente per ascoltare e scrutare con attenzione anche utilizzando i visori di cui disponi;
- sfrutta gli ostacoli che danno protezione e le zone d'ombra; evita le linee di cresta e gli specchi d'acqua;
- se senti un rumore sospetto: **fermati...ascolta...scruta...vai a terra silenziosamente...non rimanere allo scoperto**;
- per ascoltare, socchiudi la bocca per individuare la direzione di un rumore e poi volta la testa con l'orecchio nella direzione stimata.

0. Per ridurre la possibilità di fare rumore, devi avanzare in modo diverso a seconda della natura del suolo (fig. 42) e andare a terra con le modalità riportate in fig. 43.

COME CAMMINARE IN RELAZIONE ALLA NATURA DEL SUOLO

Terreno soffice



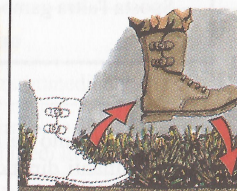
Poggia a terra prima il tallone.

Terreno duro



Poggia a terra prima la pianta del piede.

Terreno erboso



Solleva il piede al di sopra dell'erba prima di poggiarlo.

fig. 42

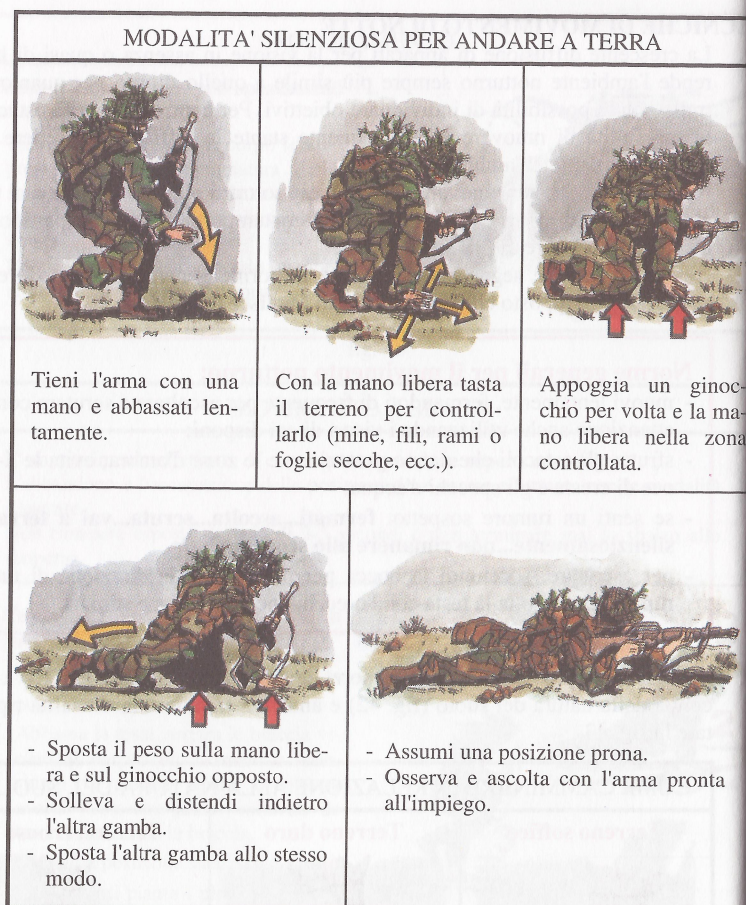


fig. 43

21. Il comportamento da adottare nel caso di illuminazione improvvisa con artifici illuminanti dipende dal tipo di illuminazione (da terra o dall'aria), dalla protezione data dal terreno e dalla presenza o meno di allarme preventivo come riportato nel prospetto che segue.

COMPORTAMENTI DA TENERE NEL CASO DI ILLUMINAZIONE IMPROVVISA	
ELEMENTI DI SITUAZIONE	COMPORTAMENTI
Tipo di illuminazione	
<p>Illuminazione da terra (è sempre senza preavviso perché prodotta da mine).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Allontanati immediatamente dalla zona illuminata, perché il nemico è di norma preparato per batterla con fuoco efficace. - Non perdere il contatto con i tuoi commilitoni.
<p>Illuminazione dall'aria con preavviso (senti lo sparo per il lancio dell'artificio).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vai a terra prima che si accenda l'artificio, sfruttando eventuali ostacoli come protezione. - Rimani immobile sino a che perdura la luce. - Se vieni individuato, sottrai al fuoco con le tecniche del movimento diurno.
<p>Illuminazione dall'aria senza preavviso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rimani immobile in piedi o prono, se il terreno è rotto da coperture o ripari. - Abbassati, se il terreno è completamente scoperto. - Rimani immobile sino a quando ritorna il buio. Se il nemico apre il fuoco sottrai con le tecniche del movimento diurno.
Caratteristiche del terreno	
<p>Con poca copertura o aperto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vai a terra immediatamente.
<p>Con copertura varia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vai a terra o, in linea subordinata, rimani in piedi immobile.
<p>Con molta copertura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Spostati in una zona d'ombra.
<p>Con ostacoli da superare (reticolati, muro, ecc.).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se stai superando un ostacolo, rimani immobile e basso.

ATTENZIONE

L'illuminazione improvvisa può produrre un effetto accecante e compromettere temporaneamente le tue capacità di visione notturna.

Per evitare questo inconveniente e, nel contempo, osservare, **quando si accende un artificio illuminante chiudi un occhio e riapri lo quando ritorna l'oscurità**. In tal modo questo occhio conserverà la capacità di visione notturna intatta.

22. Le tecniche per il movimento di notte, in assenza di contatto, sono sostanzialmente analoghe a quelle diurne, ma ne differiscono per lentezza e circospezione di esecuzione, indispensabili per evitare di produrre rumori. Per muovere silenziosamente puoi usare, a seconda della situazione, il **passo del fantasma** (fig. 44), il **passo del gatto** (fig. 45) e il **passo del gattino** (fig. 46).

ATTENZIONE

- Ricorda che la silenziosità del movimento non ti sottrae alla possibilità di osservazione, con visori notturni, dal nemico. Muovi con il passo adeguato alla copertura del terreno.
- Tieni l'arma con il selettore per il fuoco a raffica, perché il volume di fuoco compensa, alle brevi distanze, la difficoltà del fuoco mirato nell'oscurità.

PASSO DEL FANTASMA

- Solleva una gamba con il piede sopra al livello dell'erba, muovendola verso l'esterno.
- Tasta il terreno con il piede per trovare un appoggio sicuro muovendolo lentamente.
- Assicurati che il piede sia ben stabile, prima di muovere con la stessa tecnica, l'altra gamba.
- Tieni le ginocchia leggermente flesse.
- Impugna l'arma normalmente con entrambe le mani.
- Quando muovi una gamba, guarda a terra. Osserva da fermo.
- Fermati spesso ad ascoltare. Gira la testa e tieni la bocca aperta: ti aiuterà a percepire i suoni.
- Tasta con le mani in avanti, alla ricerca di tutto quello che potrebbe impigliarsi nel tuo equipaggiamento e rompersi, facendo rumore.



fig. 44

PASSO DEL GATTO

- Cammina appoggiandoti sulle ginocchia e sulla mano sinistra.
- Tasta il terreno con la mano sinistra e sposta le ginocchia dove non hai sentito oggetti che producono rumore.
- Impugna l'arma, tenuta a tracolla con la cinghia lenta, con la mano destra.
- Guarda a terra quando tasti il terreno e muovi. Osserva quando sei fermo.



fig. 45

PASSO DEL GATTINO

- Coricati aderendo al terreno, tenendo i piedi uniti.
- Tasta il terreno antistante con la mano sinistra per rimuovere ciò che può produrre rumore.
- Muovi il corpo in avanti sollevandolo sugli avambracci e la punta dei piedi.
- Impugna l'arma, tenuta a tracolla con la cinghia lenta, con la mano destra.
- Guarda a terra quando tasti il terreno e muovi. Osserva quando sei fermo.



fig. 46

PASSAGGIO DI OSTACOLI

1. Gli ostacoli possono essere **ATTIVI** o **PASSIVI**, a seconda che abbiano o meno la possibilità di offendere direttamente chi si accinge a superarli.

Tra gli ostacoli attivi rientrano le mine e le trappole esplosive, la cui neutralizzazione esula dalle finalità della presente pubblicazione.

Gli ostacoli passivi possono essere a loro volta **artificiali** (muri, siepi, staccionate, fili spinati) e **naturali** (piccoli fossi, zone pericolose come strade, sentieri, piccoli torrenti).

Il loro superamento deve essere effettuato rapidamente, senza però che la velocità penalizzi in alcun modo la sicurezza.

ATTENZIONE

- Ogniqualevolta possibile, passa **sotto** all'ostacolo anziché sopra.
- Se devi passare sopra a un ostacolo, mantieni un profilo basso e passalo rapidamente.
- Se un ostacolo presenta un varco, non utilizzarlo: può essere trappolato o battuto dal fuoco.
- Prima di avvicinarti a fili spinati, accertati se sono trappolati.
- Gli ostacoli realizzati con filo spinato sono di norma trappolati e battuti con il fuoco dal nemico.

24. Le modalità per il superamento di ostacoli di filo spinato sono illustrate nelle figure da 47 a 49.

TAGLIO DI UN FILO SPINATO

- Taglia solo il filo o i fili più bassi in modo che il varco sia meno individuabile.
- Effettua il taglio vicino a un picchetto.
- Avvolgi uno straccio intorno al filo per ridurre il rumore.
- Taglia il filo parzialmente tenendolo saldamente con la mano libera e poi piegalo con entrambe le mani sino a spezzarlo.

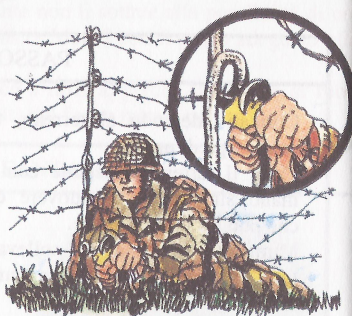
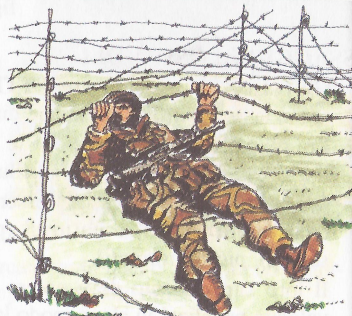


fig. 47

MODALITA' PER PASSARE SOTTO A UN RETICOLATO

- Striscia sulla schiena spingendoti con i talloni e, tenendo il filo sollevato con entrambe le mani, superalo con la testa.
- Appoggia l'arma distesa sul corpo tenendola ferma con una mano mentre l'altra continua a sollevare il filo.
- Spingiti in avanti con i talloni e lascia scivolare il filo sull'arma in modo che non si impigli nei vestiti.



- Lascia l'arma e, con la mano libera, individua altri fili, trappole o mine.

fig. 48

MODALITA' PER PASSARE SOPRA A UN RETICOLATO BASSO

- Muovi con il corpo piegato in avanti più basso possibile.
- Controlla che non vi siano mine o trappole.
- Afferra con una mano il primo filo, senza scuoterlo, e scavalcalo lentamente con una gamba.
- Quando hai il piede saldamente a terra, scavalca il filo con l'altra gamba e poi rilascialo con cautela.
- Ripeti l'operazione con i fili successivi.



Nota: Se devi muovere rapidamente, e non importa il rumore, butta una tavola o una rete metallica sul reticolato e passaci sopra.

fig. 49

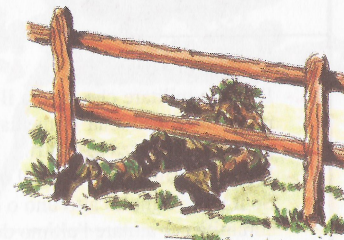
Le modalità per superare altri ostacoli passivi, artificiali e naturali, sono illustrate nelle figure da 50 a 54.

SUPERAMENTO DI STACCIONATE

ERRATO



GIUSTO

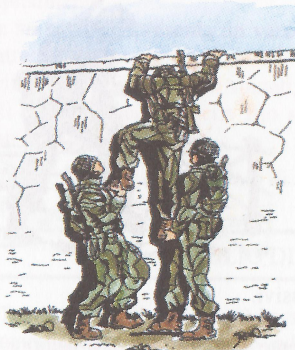


Passa sempre sotto!

fig. 50

SUPERAMENTO DI UN MURO ALTO

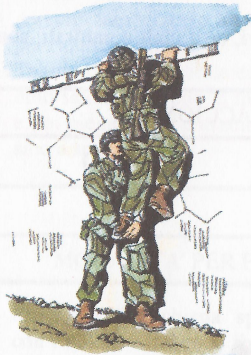
- 1 -



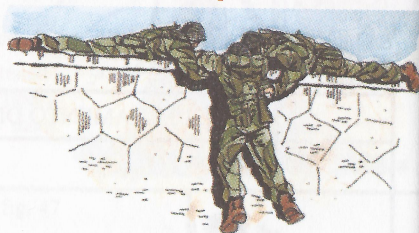
- 2 -



- 3 -



- 4 -



- 1.- Occorre operare in gruppo.
- 2.- Il primo militare che supera il muro (ricordarsi di esporre la sagoma minima) lo abbandona immediatamente e prende posizione oltre il muro per dare sicurezza agli altri.
- 3.- I restanti militari superano il muro in punti diversi.
- 4.- Se il muro è molto alto uno o due militari devono rimanere sdraiati sulla sommità per aiutare l'ultimo del gruppo. Il militare che ha già scavalcato il muro si preoccuperà di garantire la sicurezza ai suoi compagni impegnati nel superamento.

fig. 51

SUPERAMENTO DI UN MURO BASSO

ERRATO



GIUSTO



- Controlla rapidamente il terreno e la situazione oltre il muro esponendoti il meno possibile.
- **Spostati lateralmente** di alcuni metri.
- Rotola rapidamente al di sopra del muro.
- Spostati lateralmente, strisciando, su una posizione coperta.

fig. 52

SUPERAMENTO DI UN PICCOLO FOSSO

- Considera questa operazione come uno sbalzo.
- Inizia con le modalità per abbandonare una posizione e uscire allo scoperto.
- Termina con le modalità per prendere posizione dietro a un riparo.

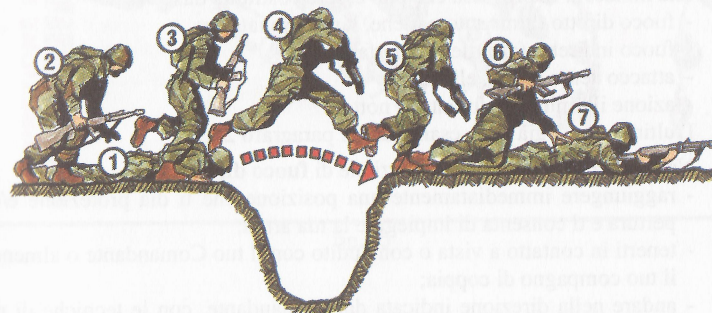
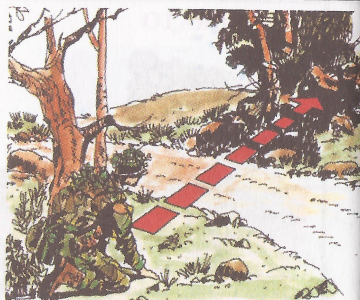


fig. 53

SUPERAMENTO DI UNA ZONA PERICOLOSA

- Per l'attraversamento di una strada, sentiero o torrente, scegli un punto in corrispondenza o vicino a una curva, che offra possibilmente copertura su entrambi i lati o sponde.
- Portati, al coperto, sul bordo dell'ostacolo e controlla accuratamente il lato opposto, scegliendo il punto da raggiungere.
- Attraversa l'ostacolo rapidamente, tenendo sotto osservazione, pronto ad aprire il fuoco, il lato da raggiungere (la sicurezza sui fianchi è data dai tuoi commilitoni).
- Raggiunto l'altro lato vai a terra e controlla l'area circostante.



ATTENZIONE

L'attraversamento di strade, sentieri, torrenti, è da considerare come il superamento di ostacoli in quanto sono **ZONE PERICOLOSE**.

fig. 54

REAZIONI AUTOMATICHE IMMEDIATE NEL MOVIMENTO

- Le reazioni automatiche indicate consistono in una serie di azioni che, quale componente di un reparto, devi svolgere automaticamente allorché si verifica una minaccia improvvisa che può essere costituita da:
 - fuoco diretto (armi automatiche, lanciagranate);
 - fuoco indiretto (artiglierie, mortai, mezzi);
 - attacco aereo (aerei, elicotteri);
 - azione illuminante durante la notte.
 L'ultimo tipo è già stato esaminato al paragrafo 21.
- Nel caso ti trovi sottoposto ad azione di **fuoco diretto** devi:
 - raggiungere immediatamente una posizione che ti dia protezione e/o copertura e ti consenta di impiegare la tua arma;
 - tenerti in contatto a vista o con l'udito con il tuo Comandante o almeno con il tuo compagno di coppia;
 - andare nella direzione indicata dal Comandante, con le tecniche di movimento esaminate in precedenza;
 - alternare il movimento con il tuo compagno di coppia e dare supporto di fuoco oppure muovere contemporaneamente quando altri danno supporto, a meno di ordini specifici.

Nel caso ti trovi sottoposto ad azione di **fuoco indiretto** devi:

- gettarti prontamente a terra all'esplosione della prima granata o al segnale di allarme dato da chi ha udito il classico sibilo della granata in arrivo;
- tenerti in contatto a vista con il tuo Comandante o almeno con il tuo compagno di coppia;
- muovere rapidamente nella direzione indicata dal Comandante, agendo per imitazione se non senti l'ordine.

Nel caso di attacco aereo:

- il primo uomo che rileva la presenza del velivolo grida "**aereo di fronte**" (a sinistra, a destra, dietro);
- con i tuoi commilitoni deve disperdersi lungo una linea immaginaria perpendicolare alla direzione d'attacco del velivolo e sfruttando la copertura, disponendo il corpo in posizione a sua volta perpendicolare alla direzione di attacco (fig. 55).

REAZIONE AD ATTACCO AEREO



fig. 55

CAPITOLO III

REALIZZAZIONE DI APPOSTAMENTI E POSTAZIONI

GENERALITA'

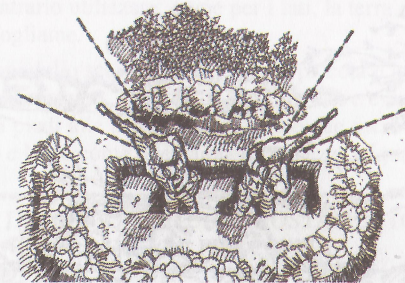
30. Sostenere un combattimento non implica semplicemente coraggio e temerarietà, è assolutamente indispensabile sapersi scavare una trincea per poter sopravvivere e quindi tentare di affrontare lo scontro successivo. Un sistema di difesa efficace dipende dai seguenti principi fondamentali:
- capacità di difendere la postazione in profondità al fine di poter assorbire un attacco e rallentarne il ritmo;
 - le postazioni individuali si appoggiano a vicenda cioè ogni trincea deve essere in grado di sostenere quelle adiacenti con il fuoco;
 - deve essere ricercata una ubicazione tale da sfruttare il terreno circostante in modo che il nemico venga a trovarsi improvvisamente al di sopra della postazione senza avere il minimo sospetto;
 - occultare le postazioni alla vista del nemico sia che questi proceda via terra sia che sorvoli la zona.

Una postazione ben protetta e sicura è l'unica ancora di salvezza del fante di fronte ad un attacco nemico ben coordinato.

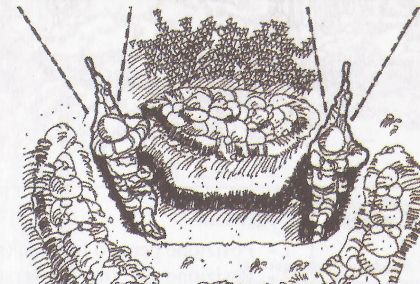
SCOPI

31. Quando sei impiegato in operazioni difensive o sostis nel corso di un'azione offensiva, devi ricercare protezione dal fuoco nemico e copertura dall'osservazione mediante lavori che migliorino quelle naturali e ti consentano, nello stesso tempo, di impiegare al meglio le tue armi. Una postazione difensiva efficace deve sfruttare al massimo il fuoco a disposizione. Devi pertanto sapere come realizzare appostamenti (improvvisati, individuali o di coppia) per l'impiego delle armi individuali e postazioni per l'impiego delle più comuni armi di reparto.

APPOSTAMENTI DI COPPIA E INDIVIDUALE (esempi)



DI COPPIA LINEARE



DI COPPIA RICURVO



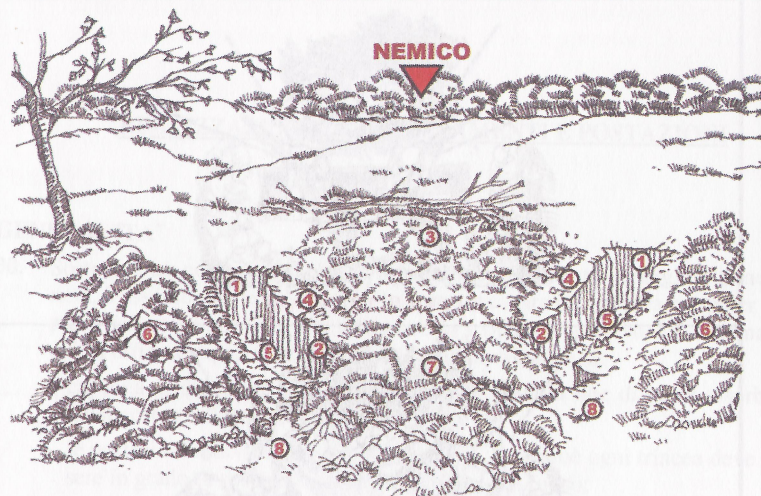
INDIVIDUALE DI CIRCOSTANZA

fig. 56

REQUISITI FONDAMENTALI E MODALITÀ DI COSTRUZIONE.

32. Nel costruire un appostamento tieni presenti le indicazioni generali riportate in figura 57.

REALIZZAZIONE DI UN APPOSTAMENTO: ELEMENTI FONDAMENTALI



Legenda:

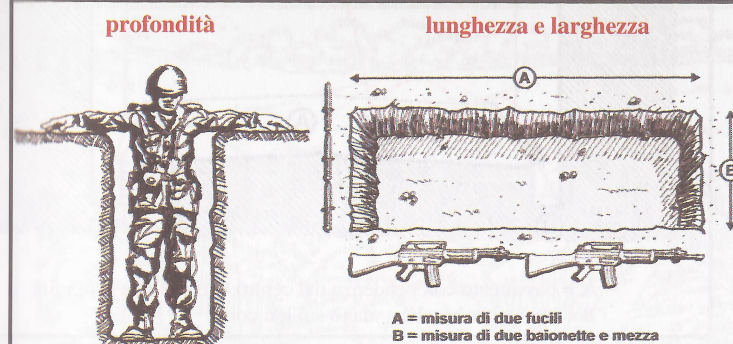
- 1 - Posizione per tiro frontale (settore normale).
- 2 - Posizione per tiro trasversale (settore eventuale).
- 3 - Protezione frontale larga almeno 50 cm se in terra e alta a sufficienza per proteggere testa e spalle del tiratore (si spara di lato al riparo).
- 4 - Spazio fra protezione e scavo per consentire il tiro trasversale.
- 5 - Scavo dell'appostamento per cambiare posizione di tiro.
- 6 - Protezione laterale e posteriore larga come quella frontale. La sezione arrotondata resiste meglio all'onda d'urto di una esplosione nucleare.
- 7 - Copertura dell'appostamento per protezione da schegge o dagli effetti di armi amiche arretrate.
- 8 - Aperture posteriori per muoversi o ripiegare senza esporsi.

fig. 57

Per realizzare la protezione frontale sfruttare, se possibile, un elemento naturale (una roccia, un dosso, ecc.) in quanto rende meno individuabile la postazione. In caso contrario utilizzare, come per i lati, la terra di scavo, ricoprirla con zolle e foglie.

11. Circa le dimensioni dello scavo ricorda che più piccola è la buca, maggiore è la protezione che ti assicura. In linea di massima deve essere profonda come la tua altezza, dai piedi alle ascelle, lunga come due fucili (appostamento lineare per coppia) e largo come due baionette e mezza (figura 58).

DIMENSIONI DI UN APPOSTAMENTO LINEARE PER COPPIA



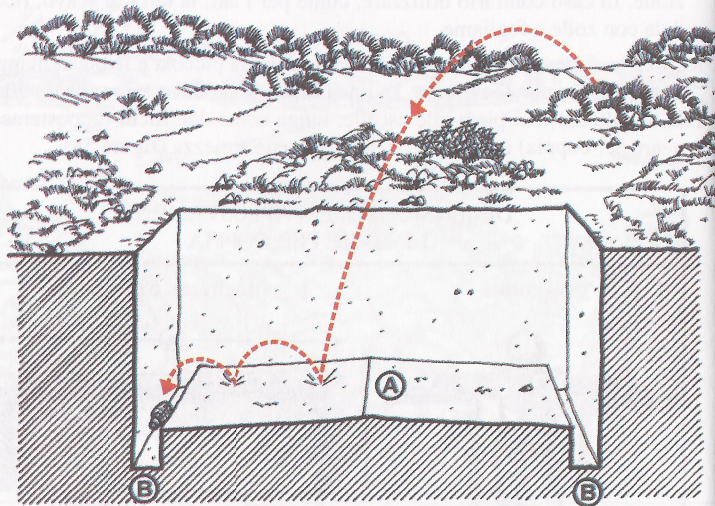
NOTA: la profondità dello scavo è comune a tutti gli appostamenti e alle protezioni

fig. 58

14. Sul pavimento dello scavo, in corrispondenza dei due lati corti, scava due buche lunghe 20-25 cm (come una baionetta) e profonde 40 cm (due baionette).

Nel caso il nemico lanci una bomba a mano nell'appostamento, con un calcio la farai andare in una delle due buche che ne ammortizzeranno l'esplosione (fig. 59).

BUCHE PER BOMBE A MANO NEMICHE



A = pavimento con pendenza dal centro verso le due estremità
B = buche per bombe a mano sui lati corti

fig. 59

35. Fra lo scavo e la protezione frontale lascia uno spazio sufficiente per potere appoggiare i gomiti e il bipiede dell'arma quando spari e per intervenire con tiro trasversale. Scava due buche per i gomiti: il tiro sarà più accurato e il tuo profilo, che sporge dalla buca, più basso; analogamente scava una buca per il bipiede dell'arma (fig. 60).

BUCHE PER I GOMITI E PER IL BIPIEDE DELL'ARMA

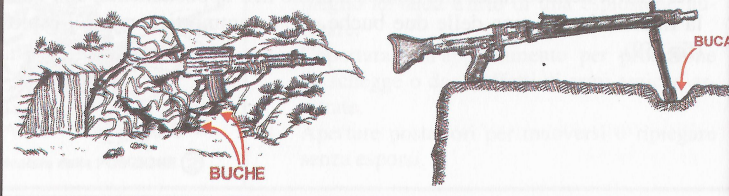
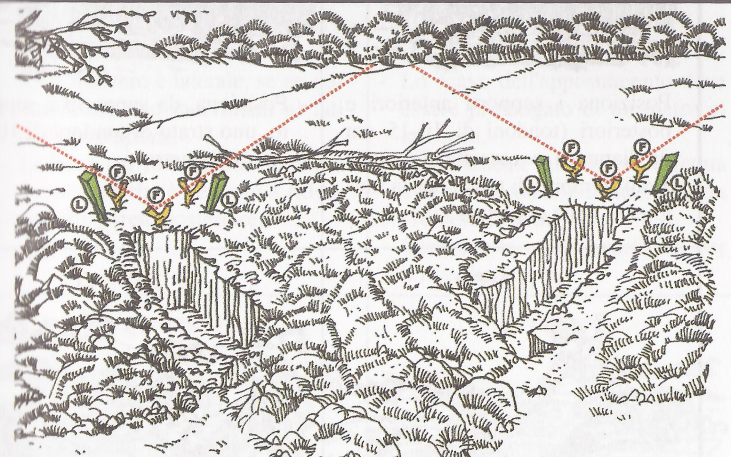


fig. 60

36. Sul davanti della posizione di tiro pianta saldamente nel terreno (fig. 61):
- due limitatori di rottura (sinistro e destro) per evitare di intervenire su posizioni amiche. Possono essere costituiti da due rami lunghi 40-50 cm, che devono sporgere dal terreno quanto basta ad evitare che punti l'arma al di fuori del tuo settore;
 - forcella di puntamento (da usare a coppia) per appoggiarvi l'arma per sparare nella direzione di visibilità o in quella più pericolosa nel corso di visibilità ridotta e di accecamento dell'appostamento. Su quella arretrata appoggiarvi il calcio dell'arma e su quella avanzata la canna. Le forcelle possono essere costituite da rami biforcati lunghi 30-40 cm.

LIMITATORI DI SETTORE E FORCELLE DI PUNTAMENTO



L = Limitatore di settore
F = Forcella di puntamento

fig. 61

37. Al termine dei lavori di scavo e di accumulamento, dovrai pensare ad attuare altre misure di difesa. Ad esempio, proteggere la trincea con il filo spinato oppure con la posa di mine.
38. Se il tempo disponibile lo consente, devi realizzare un ricovero coperto all'interno dell'appostamento o della postazione, che ti protegga dalle schegge, oltre che dal maltempo. Il ricovero può essere ricavato in posizione centrale all'opera, ad esempio negli appostamenti ricurvi (fig. 62), oppure laterale, ad esempio negli appostamenti individuali e lineari per coppia (fig. 63).



fig. 62

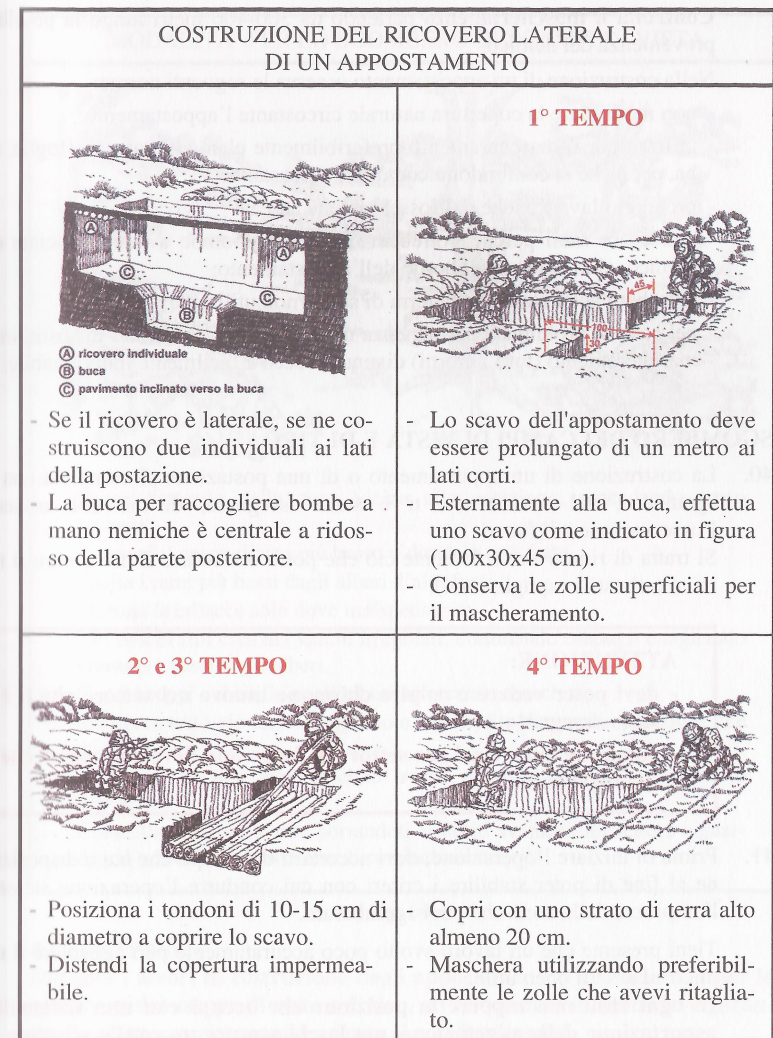


fig. 63

19. L'appostamento (o la postazione) deve essere mascherato in modo da essere individuabile da non più di 30-40 m (distanza di lancio di bomba a mano).

Controlla il mascheramento partendo da 300-400 metri lungo la possibile provenienza del nemico.

Nella costruzione di un appostamento osserva le seguenti norme:

- non modificare la copertura naturale circostante l'appostamento;
- utilizza per il mascheramento preferibilmente elementi naturali (foglie, erba, ecc.) che si confondono con quelli circostanti;
- proteggi i lavori anche dall'osservazione aerea;
- non usare rami perché potrebbero trattenere bombe a mano lanciate dal nemico, al di sopra o sul bordo dell'appostamento;
- maschera accuratamente la terra di scavo non utilizzata;
- nel caso di prolungata permanenza nella postazione ricordati di sostituire il mascheramento (tutti i giorni) divenuto secco e facilmente individuabile.

SGOMBERO DEI CAMPI DI VISTA E DI TIRO

40. La costruzione di un appostamento o di una postazione si completa con lo sgombero, dal settore che ti è stato assegnato, di ciò che ostacola l'osservazione e il fuoco.

Si tratta di rimuovere solamente ciò che potrà ostacolare il tiro contro il nemico (arbusti, cespugli, rami).

ATTENZIONE:

- **devi poter vedere e colpire chiunque muove nel settore che ti è stato assegnato;**
- **chiunque muove nel tuo settore di fuoco non deve accorgersi che è stato sgomberato.**

41. Prima di iniziare l'operazione, devi accertarti del tempo che hai a disposizione al fine di poter stabilire i criteri con cui condurre l'operazione stessa e l'ampiezza della zona che puoi sgomberare.

Tieni presente che un lavoro svolto poco accuratamente può agevolare il nemico ed esserti poco utile.

In ogni caso non esporre la posizione che occupi con una sistematica asportazione della vegetazione, ma lascia sempre un sottile schermo irregolare di vegetazione sul davanti della posizione stessa.

Nel prospetto in fig.64 sono riportate le modalità esecutive per lo sgombero dei campi di vista.

MODALITA' PER LO SGOMBERO DEI CAMPI DI VISTA



- Opera partendo dalla zona vicina alla posizione, procedendo verso l'avanti.
- Rimuovi il cespugliame più basso o diradalo se è folto.
- Taglia i rami più bassi dagli alberi d'alto fusto.
- Elimina le erbacce solo dove indispensabile.
- Nei boschi fitti crea dei varchi irregolari, eliminando cespugli e tagliando i rami più bassi degli alberi.
- Copri i ceppi e il taglio negli alberi con terra o muschio..
- Recupera tutto ciò che hai tagliato e nascondilo dietro alla posizione che occupi.
- Assicurati di non aver lasciato tracce di sorta rilevabili da terra o dall'aria.
- Controlla il lavoro svolto portandoti ai limiti avanzati del settore e guardando verso la tua posizione di combattimento.

fig. 64

ATTENZIONE

Durante i lavori di costruzione degli appostamenti o postazioni, e per lo sgombero del campo di vista e di tiro, un'aliquota di militari deve garantire la sicurezza rimanendo pronta al combattimento.

Qualora ti trovassi isolato dai rimanenti componenti la tua squadra, ricordati che, mentre scavi, devi depositare l'equipaggiamento in una zona sempre a portata di mano.

Il fucile va puntato verso il centro del tuo settore di tiro: NON DEVI LASCIARTI SORPRENDERE DALL'ARRIVO DEL NEMICO.

PRINCIPALI TIPI DI APPOSTAMENTI E DI POSTAZIONI

42. Nelle figure che seguono da fig. 65 a fig. 70 sono riportati i più comuni tipi di appostamenti e di postazioni, che devi saper realizzare con le modalità esposte in precedenza al para.32.

La postazione per fucile mitragliatore su bipiede è uguale agli appostamenti per coppia.

IMPROVVISATO



Da realizzare quando hai poco tempo disponibile.
Il termine "improvvisato" non significa che non devi scavare.
Effettua uno scavo profondo almeno 50 cm e usa la terra di riporto per accrescere la protezione anteriore.

fig. 65

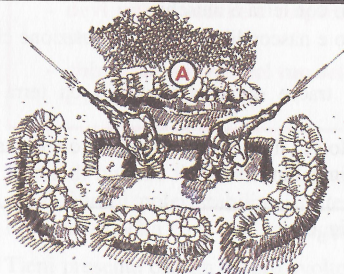
INDIVIDUALE



Lo scavo dell'appostamento ha una lunghezza pari a quella di un fucile. Le altre dimensioni e criteri di costruzione coincidono con quelli esaminati per l'appostamento lineare per coppia.

fig. 66

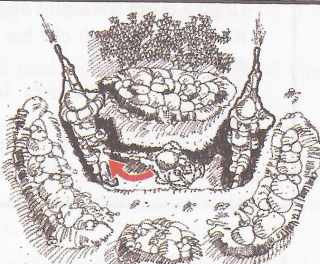
LINEARE PER COPPIA



La protezione frontale **A** deve avere la lunghezza dello scavo.
Vedi para.32.

fig. 67

RICURVO PER COPPIA

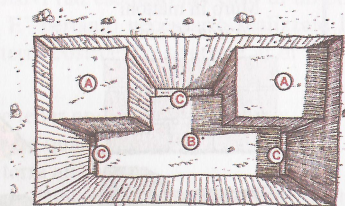


E' ottenuto modificando l'appostamento lineare con l'estensione in avanti, lungo la protezione frontale, dalle due estremità laterali.
Consente migliori possibilità di fuoco e di osservazione, anche nel settore eventuale, rispetto a quello lineare.

fig. 68

POSTAZIONE PER MITRAGLIATRICE SU TREPPIEDE

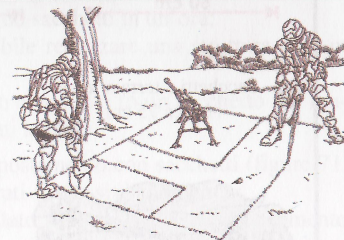
- vista dall'alto -



Lo scavo comprende la realizzazione di:
- due piattaforme (**A**) per il treppiede (una per il settore normale e una per quello eventuale);
- la buca (**B**) per i serventi;
- tre buche (**C**) per le bombe a mano lanciate dal nemico.

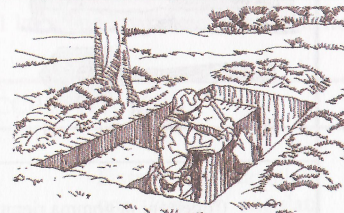
1° TEMPO

- Segna i settori di fuoco.
- Segna le posizioni del treppiede.
- Segna la pianta della postazione e della protezione frontale.
- Scava le due piattaforme di una profondità che ti consenta di sparare nei settori e che riduca la tua esposizione.



2° TEMPO

- Scava la buca per serventi con le modalità esaminate per gli appostamenti.
- Scava tre buche per le eventuali bombe a mano lanciate dal nemico.
- Realizza prioritariamente la protezione frontale e, dopo, quella laterale e posteriore e infine completa mascherandole.



3° TEMPO

- Realizza la copertura della postazione e completa il mascheramento.
- Rafforza i limitatori di settore.
- Compila la scheda della postazione.

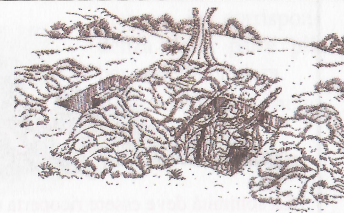


fig. 69

SPESORE DI RIPARI CONTRO IL FUOCO DI ARMI LEGGERE

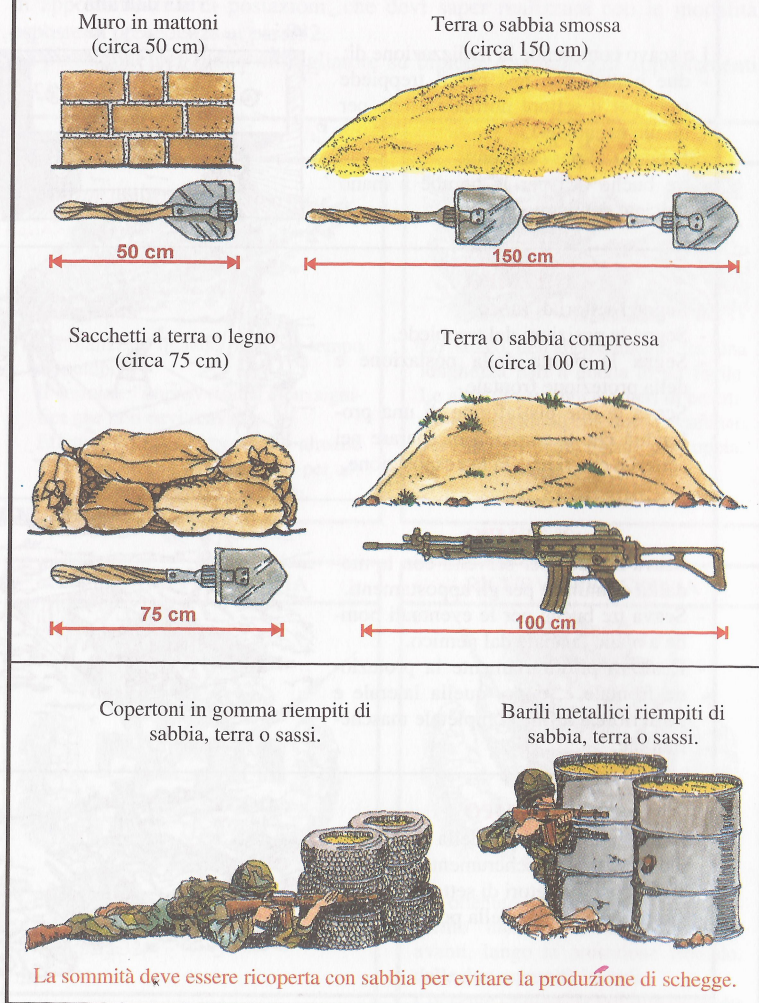


fig. 70

APPOSTAMENTI DIFENSIVI CON SACCHETTI A TERRA

43. In situazioni operative particolari può non essere possibile effettuare lavori di scavo per organizzare appostamenti difensivi (ad esempio nel caso di un posto di blocco all'interno di un abitato). E' pertanto necessario realizzare la protezione con l'impiego di sacchetti a terra costruendo strutture al di sopra del terreno.
44. Per l'impiego dei sacchetti a terra occorre tener presente quanto segue:
 - ogni sacchetto deve essere riempito per tre quarti;
 - prima di porlo in opera comprimere la terra all'interno;
 - il lato con la legatura deve esser rivolto all'interno della struttura o coperto con altro sacchetto, in quanto le parti libere si incendiano più facilmente;
 - tre uomini possono, di norma, riempire 60 sacchetti in un'ora;
 - con l'impiego di 200 sacchetti è possibile realizzare una struttura di 2 m per 2 m alta 70 cm;
 - due sacchetti affiancati con il lato lungo a contatto (o un sacchetto per lungo) possono proteggere dal fuoco di armi leggere.
45. La tecnica da seguire per costruire un appostamento con sacchetti (figure 71, 72 e 73) prevede la sovrapposizione di strati successivi alternando:
 - uno strato di sacchetti affiancati con il lato lungo trasversali all'andamento del manufatto;
 - uno strato di sacchetti affiancati con il lato lungo paralleli all'andamento del manufatto.

COME RIEMPIRE I SACCHETTI A TERRA



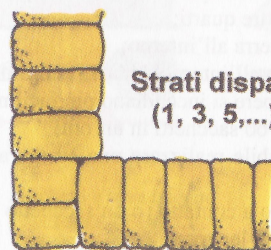
- Fissare su cavalletti una lamiera ondulata inclinata.
- Piantare un chiodo ripiegato in corrispondenza della parte più bassa della lamiera.
- Appendere il sacchetto al chiodo.

fig. 71

TECNICA DI IMPIEGO DEI SACCHETTI A TERRA

- VISTA IN PIANTA - (realizzazione degli strati)

Strati con sacchetti trasversali



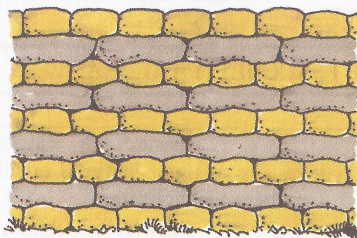
Strati dispari
(1, 3, 5,...)

Strati con sacchetti paralleli



Strati pari
(2, 4, 6,...)

- VISTA IN PROSPETTO - (sovrapposizione degli strati)



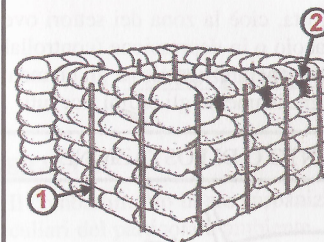
LEGENDA:

- sacchetti trasversali
- sacchetti paralleli

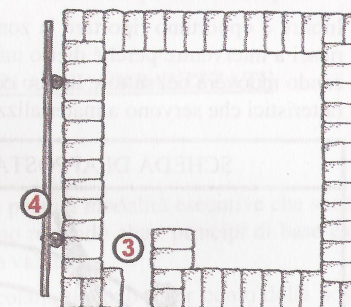
fig. 72

POSTAZIONE IN SACCHETTI A TERRA

Vista prospettica



Vista in pianta



NOTE:

- 1** - Per costruzioni alte 1,50-1,80 m è opportuno piantare dei picchetti di sostegno, all'interno e all'esterno ogni 70-80 cm.
- 2** - Le feritoie devono essere protette da rete metallica o da vetro corazzato se servono solo per osservazione.
- 3** - L'ingresso deve essere protetto e difendibile.
- 4** - Fissando a 20-30 cm dalle pareti una robusta rete metallica o un tavolato si ottiene la protezione da razzi o proiettili a carica cava.

fig. 73

SCHEDA DI APPOSTAMENTO E DI POSTAZIONE

46. La scheda consiste in uno schizzo sul quale vengono riportati graficamente gli ordini ricavati, gli elementi di riferimento presenti nei settori di competenza e la relativa distanza.
E' compilata per tutte le postazioni. E' peraltro è opportuno sia compilata anche per gli appostamenti.
47. I dati da riportare e conoscere sono (fig. 74):
 - **settori d'azione normale**, cioè il settore in cui devi intervenire normalmente, e **settore d'azione eventuale**, cioè quello in cui intervieni se non vi sono obiettivi nel settore normale;
 - **linea di apertura fuoco** è l'allineamento a partire dal quale intervieni contro obiettivi che lo abbiano superato;

- **direzione di arresto automatico** è la direzione nella quale devi sparare nel caso di scarsa visibilità o di accecamento della postazione;
- **punti di saldatura del fuoco**, nei quali si incrocia il fuoco della tua arma con quello di altre postazioni.

48. Inoltre è opportuno riportare la zona morta, cioè la zona dei settori ove non riesci a intervenire perché dietro un ostacolo o in depressione (controllale facendo muovere nel settore un tuo commilitone zigzagando) e gli elementi caratteristici che servono a materializzare graficamente gli ordini ricevuti.

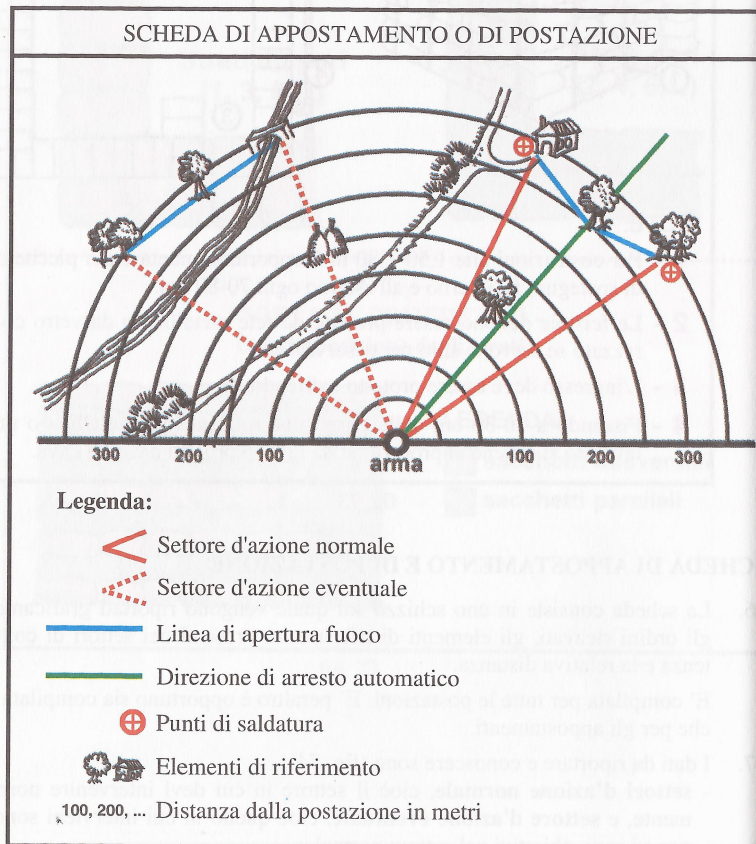


fig. 74

CAPITOLO IV

COMBATTIMENTO IN AREE URBANIZZATE

GENERALITA'

49. Il combattimento in aree urbanizzate postula modalità esecutive che sono peculiari del particolare ambiente, fermo restando che i principi di base esaminati in precedenza conservano la loro validità.

50. Le modalità di movimento, in particolare, devono tener conto della possibilità di occultamento che l'abitato offre al nemico, dei limitati campi di vista e di tiro e della conseguente possibilità di attacchi improvvisi e a distanza ravvicinata.

Nel limite del possibile, ricordati che il movimento negli abitati non va effettuato isolatamente ma deve essere realizzato a livello di squadra. Solo così potrai contare su una adeguata protezione da eventuali attacchi da parte del nemico.

Muovendo occorre esporsi IL MENO POSSIBILE, sfruttando l'ambiente.

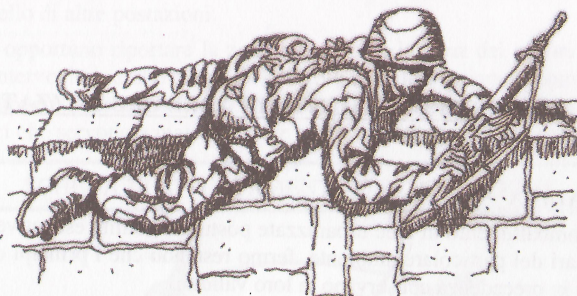
REGOLE DI BASE PER MUOVERE IN UN'AREA URBANIZZATA

- 1.- Muovi sempre radente i muri, con profilo basso, in zone d'ombra, evitando e aggirando le zone aperte.
- 2.- Prima di muovere scegli la posizione successiva e muovendo, ricerca dei ripari da sfruttare in caso di minaccia improvvisa.
- 3.- Nel caso di spostamenti allo scoperto, muovi rapidamente da una posizione all'altra sfruttando la copertura di fuoco disponibile; la squadra deve muoversi in gruppo coperta da bombe fumogene.
- 4.- Non attraversare il settore di tiro di coloro che fanno sicurezza al tuo movimento.
- 5.- Stai sempre pronto a reagire.

COME MUOVERE IN UN'AREA URBANIZZATA

51. Nelle figure da 75 a 82 sono illustrate le modalità di dettaglio per il movimento in aree urbanizzate.

SUPERAMENTO DI UN MURO



- 1.- Controlla rapidamente la situazione dall'altro lato del muro e stabilisci dove andare dopo averlo superato.
- 2.- Spostati lungo il muro e superalo in un altro punto rotolandovi sopra, tenendoti più aderente possibile. E' importante la rapidità del movimento.

fig. 75

SUPERAMENTO DELL'ANGOLO DI UN EDIFICIO



- 1.- Prima di superare un angolo controlla rapidamente la situazione oltre l'angolo stesso.
- 2.- Coricati bocconi, aderente al muro, tenendo l'arma arretrata in modo che non sporga oltre l'angolo.
- 3.- Esponi il meno possibile la testa, con l'elmetto indossato.
- 4.- Guarda oltre l'angolo a livello del terreno per individuare trappole o mine e il riparo da raggiungere.
- 5.- Supera l'angolo tenendo un profilo basso.

fig. 76

MOVIMENTO LUNGO UN EDIFICIO O UN MURO

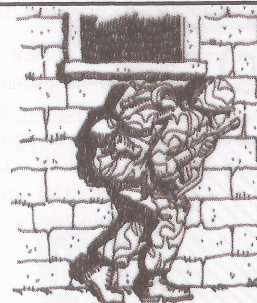


- Quando ti muovi, un commilitone deve garantirti la sicurezza.
- Cammina tenendoti basso e aderente al muro.
- Spostati rapidamente da un riparo ad un altro.

Controlla SEMPRE che non vi siano mine o trappole esplosive. OGNI FILO E' UN PERICOLO.

fig. 77

MODALITÀ PER PASSARE DAVANTI A UNA FINESTRA



Finestra ad altezza d'uomo

- Abbassati in modo da non profilarti davanti all'apertura.
- Muovi rapidamente tenendoti aderente al muro.



Finestra a livello del suolo

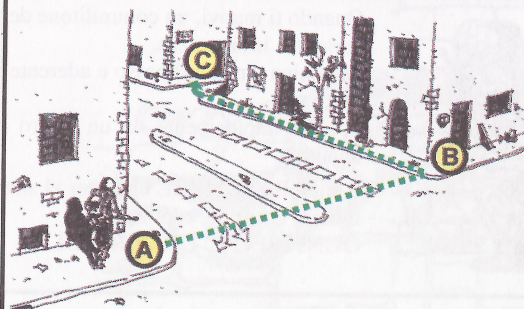
- Superala con un passo o un salto in modo da non esporre la gamba davanti all'apertura.
- Tieniti aderente al muro.

Nota:

- Con le stesse modalità deve essere superata qualsiasi apertura nei muri degli edifici.
- Una parte aperta è da considerarsi un angolo dell'edificio.

fig. 78

SUPERAMENTO DI UNA ZONA APERTA

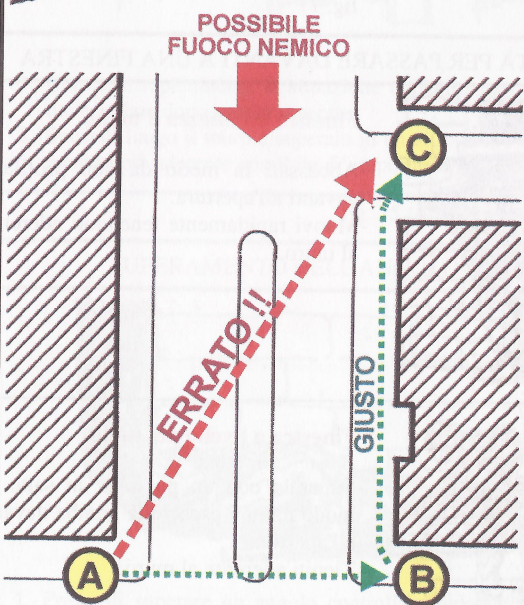


- Le zone aperte sono le naturali zone di imboscata scelte dal nemico.

- Attraversale di corsa, protetto dal fumo o dal fuoco amico.

- Se devi attraversare una zona scoperta, scegli il **percorso più breve**.

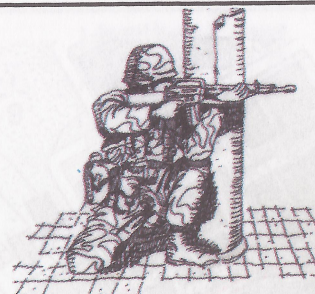
- Per andare da A a C vai prima da A a B (tempo di esposizione minore) e poi da B a C con le tecniche già esaminate.



Tempo di esposizione minore da A a B

fig. 79

SFRUTTAMENTO DI OSTACOLI



- Quando sosti sfrutta la protezione di ogni ostacolo.

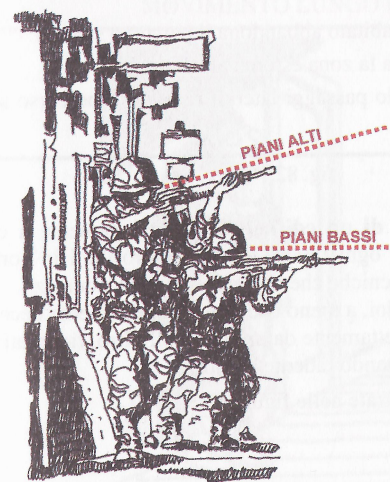
- Stai sempre pronto ad aprire il fuoco.

- Tieni il selettore di tiro sul fuoco a raffica, se sei il primo uomo della coppia.



fig. 80

RIPARTIZIONE DEI SETTORI NELL'AMBITO DELLA COPPIA

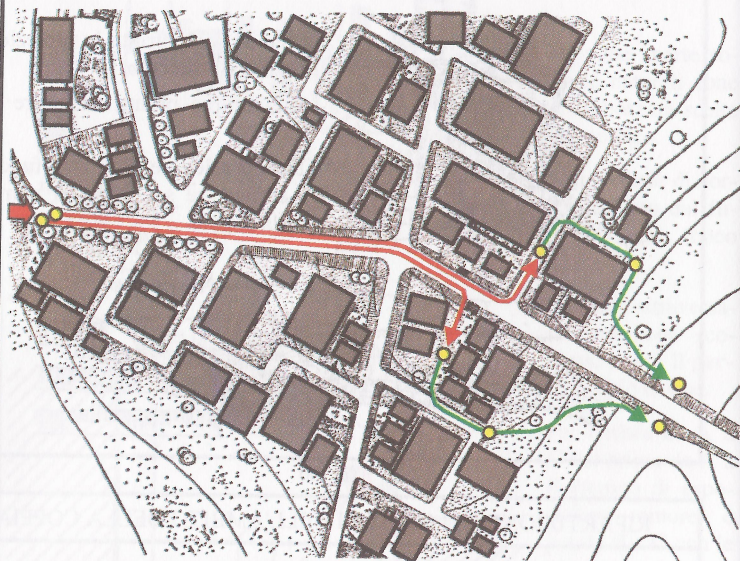


- Osserva lateralmente e in avanti rispetto alla direzione di movimento.

- Il primo uomo controlla i piani alti, il secondo quelli bassi degli edifici dall'altro lato della strada.

fig. 81

MODALITÀ PER USCIRE DA UN ABITATO



- Raggiunto il margine dell'abitato abbandona il percorso seguito.
- Sosta al coperto e controlla la zona esterna all'abitato.
- Esci dall'abitato utilizzando passaggi laterali rispetto al percorso seguito per l'attraversamento.

fig. 82

52. Quando ti muovi all'interno di un edificio devi, analogamente a come ti comporti all'esterno, sfruttare ogni riparo, evitare di profilarti in corrispondenza di aperture e adottare tecniche che ti garantiscono la sicurezza. Non usare l'ingresso o i corridoi, a meno che non sia strettamente necessario. Se non è possibile passare direttamente da un locale all'altro, ricordati di mostrare il minimo bersaglio, restando radente ai muri. Modalità particolari sono illustrate nelle figure da 83 a 87.

SUPERAMENTO DI FINESTRE ALL'INTERNO DI UN EDIFICIO



- Evita di profilarti in corrispondenza dell'apertura.
- Se osservi all'esterno, rimani in zona d'ombra e scostato dalla finestra.

fig. 83

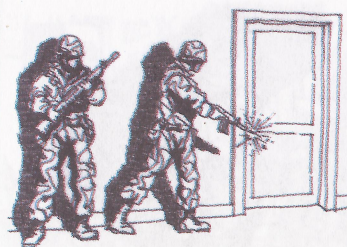
MOVIMENTO LUNGO UN CORRIDOIO



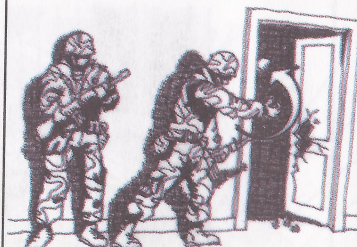
- Esponiti il meno possibile muovendo rasente i muri.
- Supera le aperture e gli angoli con le modalità esaminate per l'esterno degli edifici.

fig. 84

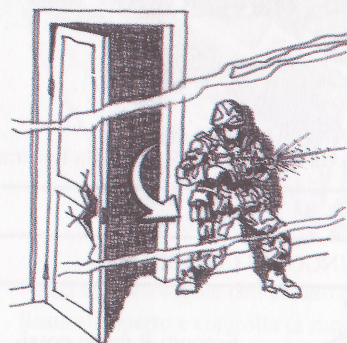
TECNICA DI COPPIA PER L'INGRESSO IN UNA STANZA



1.- Apertura della porta



2.- Lancio di bomba a mano



3.- Ingresso primo uomo

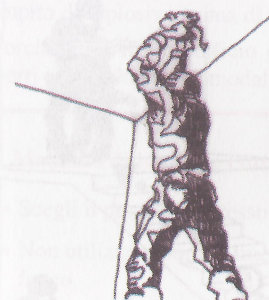


4.- Ingresso secondo uomo

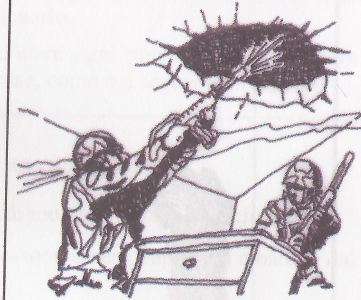
- 1.- Forzamento della porta con raffica dall'alto in basso contro la serratura. **MAI toccare la maniglia!**
- 2.- Lancio di una bomba a mano all'interno del locale.
- 3.- Ingresso del primo uomo che, posizionatosi a lato della porta con le spalle al muro, satura con il fuoco tutto l'ambiente.
- 4.- Entra il secondo uomo che controlla la stanza, mentre il primo gli dà sicurezza.

fig. 85

PASSAGGIO A UN PIANO SUPERIORE ATTRAVERSO UNA BRECCIA NEL SOFFITTO



1° TEMPO



2° TEMPO



3° TEMPO



4° TEMPO

1° TEMPO

Approntamento della breccia con carica esplosiva o con bomba da fucile.

2° e 3° TEMPO

Saturazione del locale sovrastante con fuoco di armi automatiche. Non lanciare bombe: potrebbero facilmente essere rilanciate in basso attraverso la breccia.

4° TEMPO

Salita del personale.

fig. 86

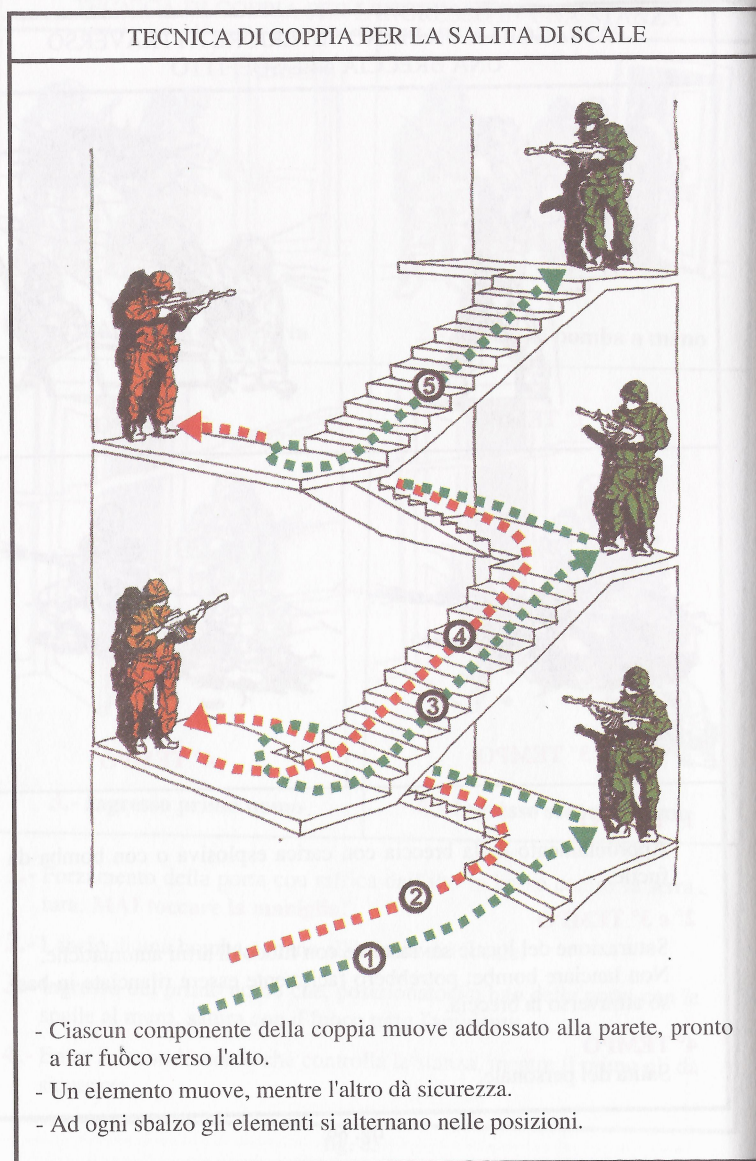


fig. 87

MODALITÀ PER ENTRARE IN UN EDIFICIO

53. Raggiungere un edificio senza trovarti sotto il fuoco del nemico non significa affatto che l'edificio non sia occupato, oppure che il nemico non l'abbia riempito di esplosivo prima di abbandonarlo.

Allorché entri in un edificio devi adottare ogni precauzione per evitare di esporti seguendo alcune modalità di base, come nel seguente prospetto.

Modalità di base per entrare in un edificio.

- Scegli il punto di ingresso prima di muovere verso l'edificio.
- Non utilizzare porte e finestre: possono essere trappolate e battute dal fuoco.
- Utilizza bombe fumogene per coprire l'avvicinamento.
- Utilizza come punto di ingresso una breccia ottenuta con una carica esplosiva o un proietto.
- Lancia una bomba a mano attraverso la breccia prima di entrare.
- Irrompi all'interno appena esplosa la bomba a mano.
- Fatti coprire dal tuo compagno di coppia in ogni movimento.
- Cerca di entrare nell'edificio dai piani alti.

54. E' preferibile penetrare in un edificio dai piani alti perché, rastrellandolo dall'alto verso il basso, si è avvantaggiati nel combattimento. Il nemico viene costretto a ripiegare verso il basso e, se abbandona l'edificio, è esposto al fuoco delle forze che controllano l'edificio dall'esterno.

Per contro, se il rastrellamento avviene dal basso verso l'alto il nemico è avvantaggiato nel combattimento e può ripiegare lungo i tetti.

55. E' possibile accedere ai piani alti utilizzando i tetti di edifici vicini già rastrellati o calandosi da elicotteri (fig. 88).

Nel caso si debba entrare dal basso (fig. 89) debbono essere applicate le modalità già illustrate in precedenza.

ENTRATA IN UN EDIFICIO DALL'ALTO

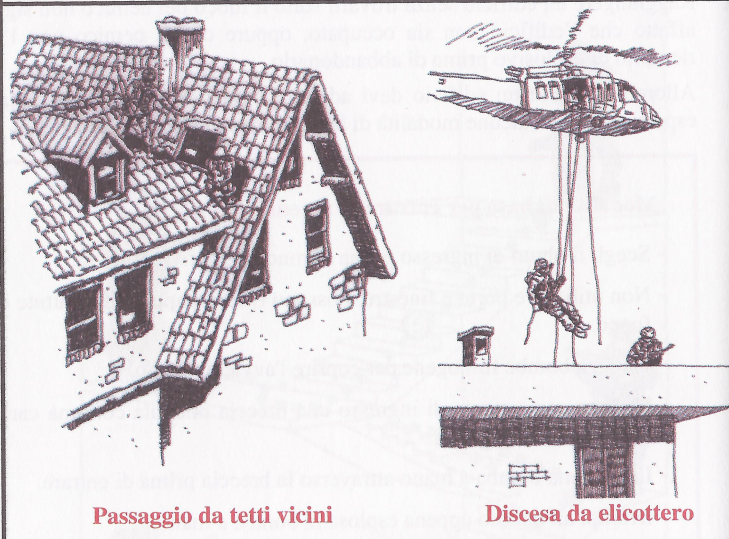


fig. 88

ENTRATA IN UN EDIFICIO DAL BASSO

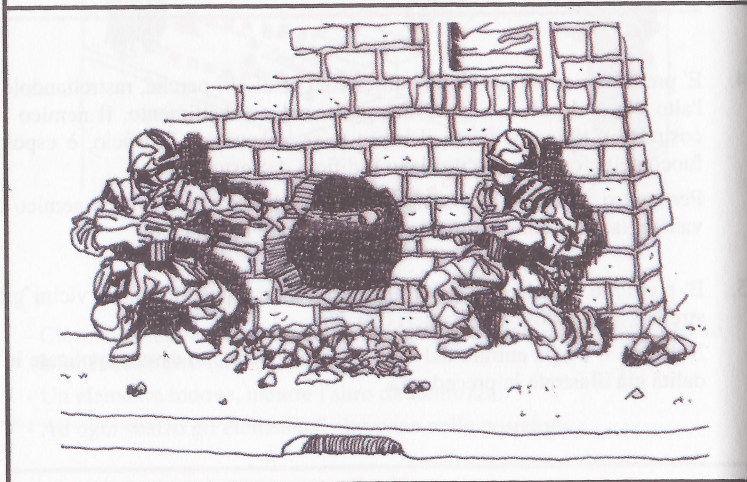


fig. 89

POSTAZIONI E APPOSTAMENTI IN UN'AREA URBANIZZATA

56. Dopo aver liberato un edificio, può presentarsi la necessità di doverlo difendere. Per questa operazione sarà indispensabile preparare barricate alle finestre, varchi fortificati, nonché postazioni per tiratori scelti, per armi anticarro e per mitragliatrici.

Le postazioni e gli appostamenti in un'area urbanizzata sono differenti da quelli che vengono organizzati in terreni aperti, in quanto realizzati modificando elementi di edifici o, addirittura, sfruttando direttamente la protezione di ostacoli per appostamenti di circostanza.

Una postazione di tiro risulta efficace e sicura allorquando costituisce un nascondiglio per te stesso e la tua arma, e presenta un ampio settore di tiro.

Nelle figure da 90 a 97 sono illustrate le modalità per utilizzare o migliorare i ripari offerti dall'ambiente.

UTILIZZAZIONE DI ANGOLI DI EDIFICI



- Per utilizzare al meglio l'angolo di un edificio devi saper sparare appoggiando l'arma ad entrambe le spalle.
- Spara dalla spalla che ti consente di esporti di meno.
- Tieni il corpo vicino al muro e al coperto.
- Se possibile, spara in successione con posizioni diverse (da terra, in piedi, in ginocchio).

fig. 90

UTILIZZAZIONE DI UN MURO



- Spara sempre di lato al muro e non di sopra, per non esporti.
- Stai più basso possibile e aderente al muro.
- Adotta le modalità per sparare da dietro l'angolo di un edificio.

fig. 91

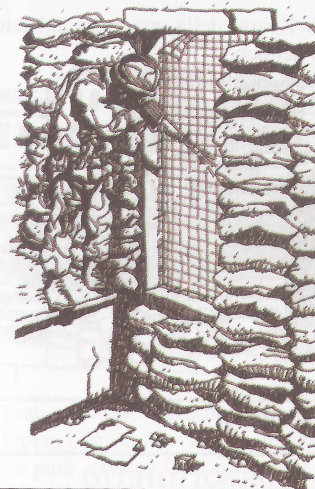
UTILIZZAZIONE DI UNA FINESTRA (appostamento di circostanza)



- Stai appostato all'interno della stanza, quanto più lontano dalla finestra.
- Non far sporgere la canna del fucile: verresti individuato dalla vampa degli spari.
- Controlla di non profilarti contro pareti chiare o altre finestre alle tue spalle.
- Se puoi, spara dalla posizione in ginocchio e, in successione, da finestre diverse.

fig. 92

UTILIZZAZIONE DI UNA FINESTRA



- Elimina tutti i vetri per evitare, in caso di rottura, schegge che ti possano ferire.
- Applica all'apertura una rete metallica per impedire il lancio di bombe all'interno.
- Rinforza i muri con sacchetti a terra.
- Fai queste operazioni anche alle finestre vicine all'appostamento, sia per poterle utilizzare come appostamenti eventuali, sia per ingannare il nemico.
- I varchi nelle pareti vanno protetti come le finestre.

fig. 93

APPOSTAMENTO SU UN TETTO (di circostanza)

- Scegli il punto vicino a un camino o una sporgenza al di sopra del tetto, da utilizzare come l'angolo di un edificio.
- E' un ottimo appostamento per fuoco a distanza e per cecchini.
- Attenzione a non profilarti sullo sfondo del cielo.
- Non effettuare più di un intervento da una stessa posizione.
- Utilizza sempre il lato del tetto opposto alla provenienza del nemico.



fig. 94

APPOSTAMENTO O POSTAZIONE SU UN TETTO

- In vicinanza di un camino rimuovi parte della copertura dal lato del tetto opposto alla provenienza del nemico.
- Organizza una piattaforma che ti consenta di sparare sporgendo il meno possibile.
- E' un'ottima postazione anche per armi controcarro perché consente di intervenire dall'alto.
- Rinforza i bordi con sacchetti a terra che coprirai con materiali del tetto.



fig. 95

APPOSTAMENTO IN UN SOTTOTETTO

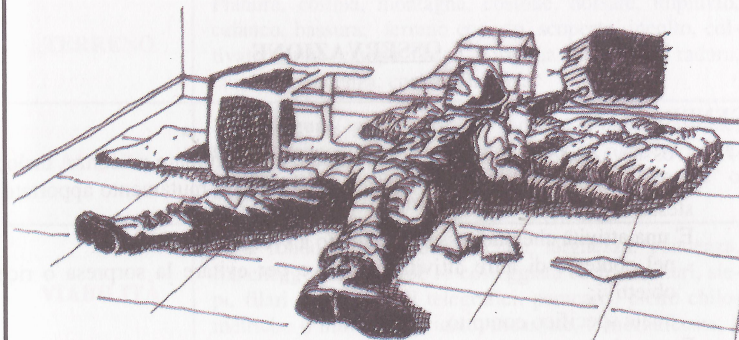


- Pratica un'apertura nel tetto sul lato di provenienza del nemico, quanto basta per coprire dall'interno il tuo settore.
- Realizza una protezione con sacchetti a terra disposti sui lati e sotto alla posizione scelta.
- Opera da coricato, tenendo l'arma completamente all'interno.
- Pratica anche altre aperture nello stesso lato del tetto.

fig. 96

UTILIZZAZIONE DI UNA FERITOIA

Di circostanza



- Pratica alcune aperture nel muro sul lato di provenienza del nemico.
- Opera in posizione a terra, tenendo l'arma completamente all'interno.
- Se puoi, cambia feritoia ad ogni intervento.

Con lavori di protezione



- Realizza una protezione laterale, sul pavimento, a copertura e alle spalle per proteggerti da offese di nemici penetrati nell'edificio.
- Agisci come per la feritoia di circostanza.

fig. 97

CAPITOLO V

OSSERVAZIONE

GENERALITÀ

57. L'osservazione ha lo scopo di individuare e determinare presenza, dislocazione, movimento e attività del nemico, nonché ogni mutamento apportato dallo stesso al terreno.

E' una attività che puoi essere chiamato a svolgere:

- nel contesto di altre attività operative per evitare la sorpresa o ricercare obiettivi;
- quale specifico compito.

Essa può essere svolta:

- a vista (a occhio nudo o con binocolo);
- con apparecchiature speciali (visori).

Nel presente Manuale sarà sviluppata soltanto l'osservazione a vista.

58. Affinché l'osservazione sia operativamente efficace devi rispettare i seguenti principi:

- **osservare senza essere visto;**
- **integrare la vista con gli altri sensi**, in particolare con l'udito.

Inoltre devi sapere:

- **apprezzare e definire ciò che vedi;**
- **scegliere il posto di osservazione;**
- **osservare con tecnica e metodo;**
- **indicare gli obiettivi.**

APPREZZAMENTO E NOMENCLATURA DEL TERRENO

59. Innanzitutto devi imparare ad apprezzare il terreno, vale a dire a individuarne le FORME e i PARTICOLARI naturali e artificiali e ad apprezzarne il valore per:

- sfruttarli come punti di osservazione o come riparo o come punti di riferimento;
- intuire la possibilità che offrono al nemico e relazionare quelli a lui più favorevoli per l'azione che conduce.

60. Per poter indicare con esattezza i particolari del terreno devi conoscere la nomenclatura più comune della forma del terreno e dei suoi particolari. Nel prospetto-fig.98 e nella fig. 99 sono riportati i tipi fondamentali.

ELEMENTI DELLA NOMENCLATURA DELL'AMBIENTE NATURALE	
TERRENO	Pianura, collina, montagna, costone, dorsale, impluvio, calanco, bassura; terreno coperto, scoperto, incolto, coltivato; prato, campo, bosco, boschina, sottobosco, radura, chiazza, pendenza, contropendenza.
ACQUE	Lago, laguna, palude, fiume, torrente, ruscello, canale, fosso, stagno, corrente, argine, sponda, riva, sorgente, fontana, pozzo; significato delle espressioni "a monte" o "a valle", destra o sinistra idrografica.
VIABILITÀ	Se a fondo naturale o artificiale, larghezza, pendenza, fiancheggiamento (cioè se costeggiata da fossi, muri, siepi, filari d'albero, pali telegrafici, paracarri, pietre chilometriche o miliari), in rialzo, incassate, a mezza costa, a livello; ponti e loro diversa specie, guadi, gallerie, viadotti, cavalcavia, ecc.
AREE URBANIZZATE	Città, paese, borgata, villaggio, cascina, caseggiato, stazione ferroviaria, casello, casa cantoniera.

fig. 98

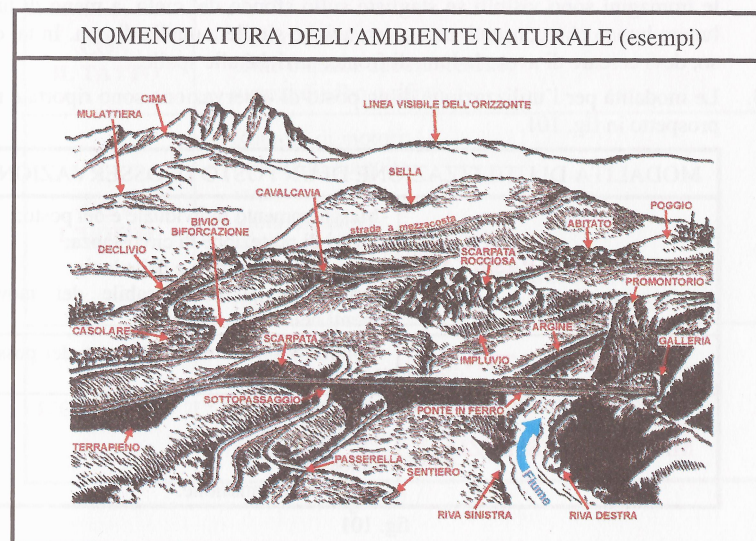


fig. 99

SCELTA E UTILIZZAZIONE DI UN POSTO DI OSSERVAZIONE

61. I cinque requisiti che deve presentare una posizione per esser scelta quale posto di osservazione sono riportati nel prospetto-fig.100.

REQUISITI DI UN POSTO DI OSSERVAZIONE		
1	Consentire l'osservazione nel settore assegnato	
2	Offrire protezione al tiro e copertura alla vista	Concilia sempre la possibilità di sopravvivenza con l'assolvimento del compito
3	Possibilità di accesso alla posizione e di ripiegamento al coperto	Il nemico non deve poter osservare movimenti
4	Non deve attrarre l'attenzione	Evita punti caratteristici o elementi isolati
5	Non deve profilarsi contro il cielo	Scegli un lato dei rilievi, mai la sommità

fig. 100

62. **DI GIORNO** il punto di osservazione deve essere ricercato su **punti dominanti** il settore assegnato.
DI NOTTE deve essere scelto un **punto meno elevato** del settore, dato che le immagini sono visibili se stagliate sullo sfondo del cielo, a meno di luce lunare buona che consenta una osservazione simile a quella diurna. In tal caso, devi cercare di avere la luna di fronte, anziché alle spalle.
63. Le modalità per l'utilizzazione di un posto di osservazione sono riportate nel prospetto in fig. 101.

MODALITÀ DI UTILIZZAZIONE DI UN POSTO DI OSSERVAZIONE	
SICUREZZA PASSIVA	-Mascheramento individuale e del posto; -lavori di protezione di circostanza; -disciplina dei rumori e delle luci; -limitazione all'indispensabile dei movimenti nelle zone scelte.
SICUREZZA ATTIVA	-Controllo a vista e con il fuoco dei possibili accessi.
MATERIALI ESSENZIALI	-Carta topografica; -bussola; -binocolo; -mezzi di trasmissione.

fig. 101

ELEMENTI DA RICERCARE SUL NEMICO

64. L'osservazione deve essere effettuata prevalentemente con la vista, ma utilizzando anche gli altri sensi in relazione alla situazione.

La presenza del nemico, in atto o passata, può esser rilevata da indizi di vario tipo, che rappresentano in concreto **cosa ricercare**.

Nel prospetto-fig.102 sono riportati i principali elementi che possono essere rilevati da un punto di osservazione e/o durante il movimento.

ELEMENTI DA RICERCARE SUL NEMICO	
CON LA VISTA	<ul style="list-style-type: none"> - Personale nemico; - veicoli, mezzi, velivoli nemici; - movimenti improvvisi o insoliti; - fumo o polvere; - movimenti insoliti di animali domestici o selvatici; - attività svolte da eventuali nemici; - tracce di veicoli; - segni o tracce di permanenza di personale in un punto; - rami o foglie staccati di recente; - luci, fuochi, riflessi di luce, ombre; - vampe di volata.
CON IL TATTO	<ul style="list-style-type: none"> - Ceneri ancora calde; - orme o tracce ancora fresche; - avanzi di cibo o rifiuti.
CON L'UDITO	<ul style="list-style-type: none"> - Rumore di motori; - rumore di cingoli; - voci; - suoni metallici; - rumori di spari di armi da fuoco; - calma o silenzio insolito per l'ambiente; - rumori di movimento attraverso la vegetazione.
CON L'ODORATO	<ul style="list-style-type: none"> - Cottura di cibi; - gas di scarico di veicoli; - combustione di prodotti petroliferi in genere; - avanzi di cibo o rifiuti; - fumo di sigari/sigarette.

fig. 102

TECNICHE DI OSSERVAZIONE

65. L'osservazione a vista **di giorno** viene di norma svolta con l'impiego, in successione, di due metodi:

a) **Metodo dei trenta secondi** (fig. 103).

Consiste nell'osservare rapidamente, in successione, alcuni punti specifici del settore, valutati di maggiore interesse per l'assolvimento del compito, concludendo l'operazione in 30 secondi.

Tale metodo è ritenuto idoneo per la ricerca iniziale al fine di garantire la sicurezza dell'osservatore.

Se il settore è ampio o articolato conviene suddividerlo in sezioni.

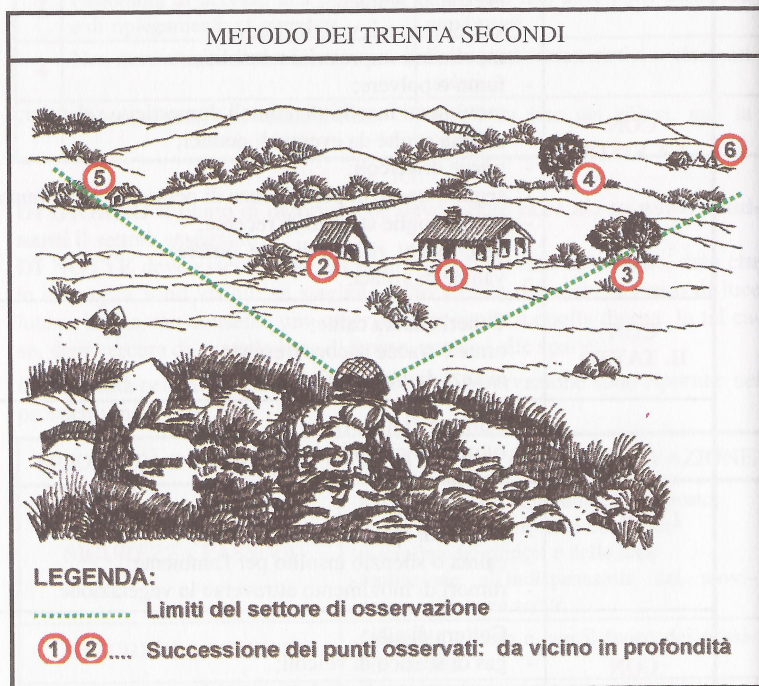


fig. 103

b) **Metodo delle strisce sovrapposte** (fig. 104).

Il settore è suddiviso in strisce di profondità variabile (in relazione alla profondità dello stesso, plastica minuta e alla copertura) sovrapposte l'una all'altra per 10-20 metri.

La ricerca è svolta da un estremo all'altro di ciascuna striscia, in successione, una volta da destra verso sinistra e per quella successiva in senso contrario, cominciando dalla striscia più vicina.

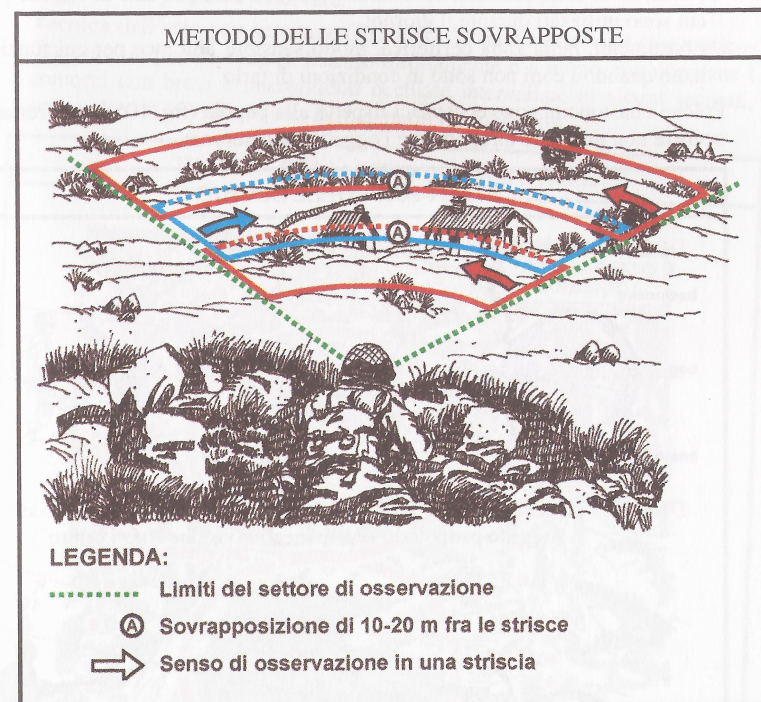


fig. 104

66. Per effettuare un'accurata osservazione occorre:

- percorrere senza soluzione di continuità ciascuna striscia con lo sguardo;
- scrutare separatamente ciascun albero, ricercando forme o oggetti aventi forme o colori che possono apparire diversi da quelli propri della vegetazione;
- individuare attentamente i contorni delle forme del terreno e dei particolari in modo da rilevare modifiche dovute al movimento;
- osservare le zone d'ombra, che meglio si prestano a coprire presenze nemiche.

67. L'osservazione a vista **di notte** deve essere effettuata con il metodo della visione "fuori centro", che consiste nel guardare poco al di sopra o di lato o al di sotto dell'oggetto che si intende osservare, anziché direttamente come di giorno.

Questo metodo sfrutta la conformazione della retina dell'occhio che comprende due tipi di cellule:

- i coni, nella zona centrale, necessitano di molta luce per dare la visione per cui sono utilizzati durante il giorno;
- i bastoncini, nella zona periferica, molto sensibili alla luce per cui funzionano quando i coni non sono in condizioni di farlo.

Poiché i bastoncini sono eccentrici rispetto alla pupilla (fig. 105) per sfruttarli occorre non guardare direttamente l'oggetto da osservare.

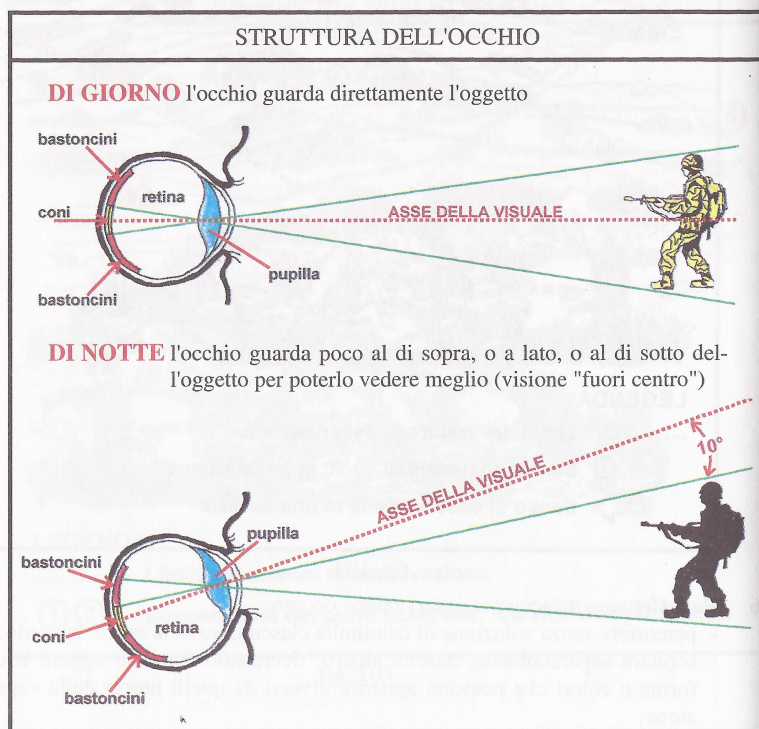


fig. 105

68. Per una corretta osservazione notturna occorre adottare i seguenti provvedimenti:

- **Assuefazione degli occhi all'oscurità.** Prima di iniziare ad osservare bisogna rimanere al buio per circa 30' oppure in un ambiente con luce rossa per 20' (si ha in tal modo la possibilità di lavorare) e poi nell'oscurità per 10'.
- **Osservazione con la "visione fuori centro".** Guardare esternamente all'oggetto o al punto da osservare.
- **Tecnica dell'otto per scrutare** (fig. 106). Volendo osservare con particolare cura un punto, evita di fissarlo direttamente e a lungo, ma guardane i contorni con brevi e intermittenti occhiate intervallate di alcuni secondi, seguendo con lo sguardo una immaginaria figura di otto.

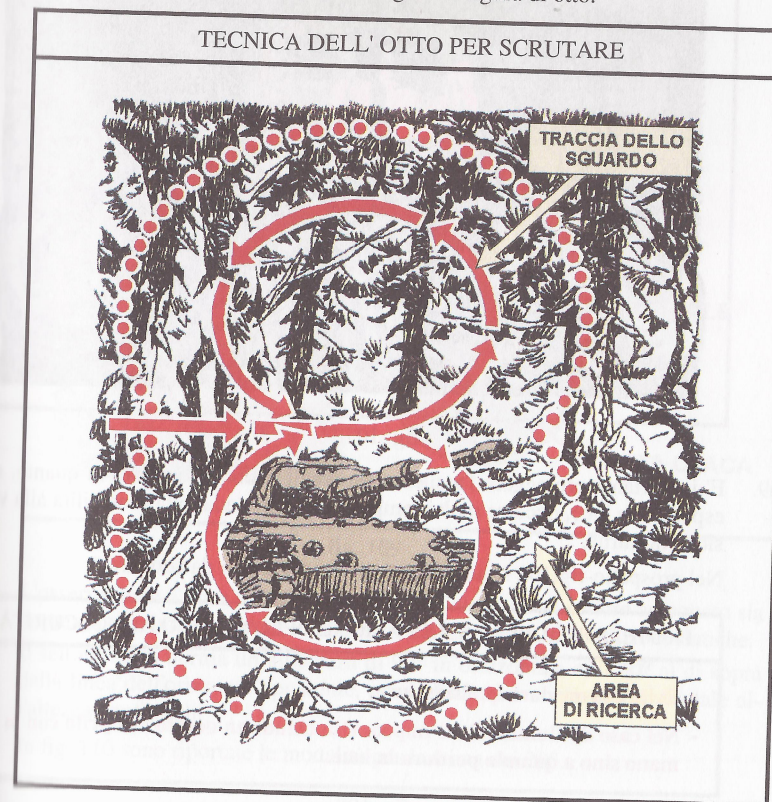


fig. 106

Per aumentare la capacità visiva puoi mettere le mani a imbuto intorno agli occhi (fig. 107).

Così facendo il campo visivo risulterà più chiaro e lo schermo delle mani fornisce protezione da eventuali luci.

TECNICA PER AUMENTARE LA CAPACITA' VISIVA



fig. 107

69. E' importante proteggere l'assuefazione degli occhi all'oscurità in quanto, se esposti alla luce, occorre molto tempo perché riprendano la sensibilità alla visione notturna.

Nel prospetto-fig.108 sono riportati gli accorgimenti da adottare.

PROTEZIONE DELL'ASSUEFAZIONE DELL'OCCHIO ALL'OSCURITÀ

- **Evita di guardare qualsiasi luce.**
- **Nel caso di illuminazione improvvisa chiudi un occhio e coprilo con la mano sino a quando perdura la luce.**

fig. 108

Se devi controllare la carta topografica, usa una torcia schermata con carta opaca (fig. 109), eccetto che per un piccolo foro al centro.

Anche in questo caso, per proteggere l'assuefazione all'oscurità, tieni un occhio chiuso.

LETTURA DELLA CARTA TOPOGRAFICA CON LA TORCIA ELETTRICA

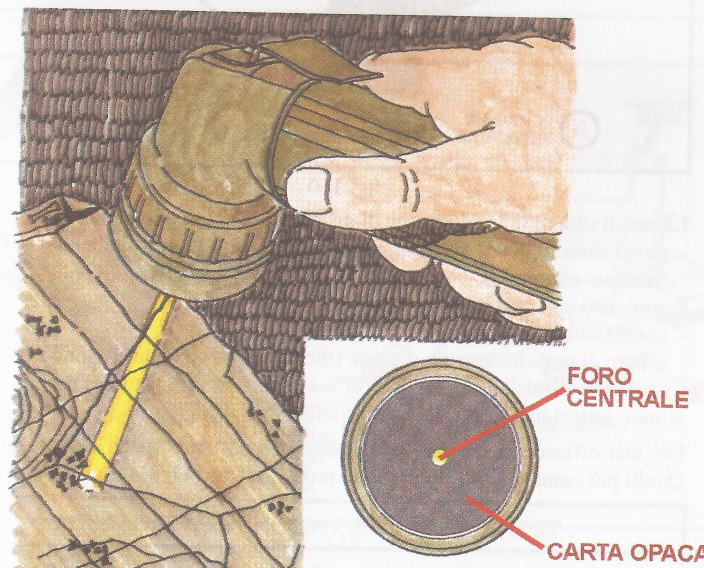


fig. 109

70. L'osservazione a vista **CONTROAEREA** ha luogo in un settore assegnato sia durante i movimenti, specie su automezzi, sia nel caso di operazioni statiche. Il settore ha di norma un'ampiezza di 90° in orizzontale e di 20° al di sopra della linea dell'orizzonte apparente, coincidente con un piano orizzontale all'altezza degli occhi.

In fig. 110 sono riportate le modalità per la stima dei 20°.



fig. 110

La possibilità di individuazione di un velivolo è condizionata da:

- dimensioni reali del velivolo e profilo che lo stesso presenta all'osservatore (frontale o laterale);
- contrasto con uno sfondo uniforme;
- condizioni di visibilità;
- effetto di mascheramento dato da rilievi sullo sfondo del settore.

Condizioni di visibilità sfavorevoli e sfondi non uniformi dovrebbero determinare settori di osservazione orizzontali meno ampi.

71. Per una efficace osservazione è necessario adottare specifici accorgimenti. Quelli più comuni sono riportati nel prospetto-fig. 111.

TECNICA DI OSSERVAZIONE CONTROAEREA

- Per prevenire il rilassamento della vista (frequente se si osserva il cielo) metti a fuoco lo sguardo su un oggetto lontano, ad esempio una nuvola;
- proteggi gli occhi dall'effetto accecante del sole ombreggiandoli con una mano;
- se hai difficoltà a mettere a fuoco oggetti lontani, sbatti ripetutamente gli occhi;
- una volta individuato un velivolo, seguilo costantemente. Se sei obbligato a guardare altrove, individua prima la traiettoria del velivolo e un punto di riferimento dal momento in cui lo abbandoni. Ti sarà più facile individuarlo di nuovo.

fig. 111

72. Per la **ricerca sistematica** puoi adottare indifferentemente uno dei due seguenti metodi:

Metodo di ricerca orizzontale (fig. 112).

Partendo da un limite del settore, a 20° al di sopra dell'orizzonte apparente, muovi lo sguardo in orizzontale sino all'altro limite.

Torna indietro, su un piano più basso sino a metà settore, e così via come indicato in figura.

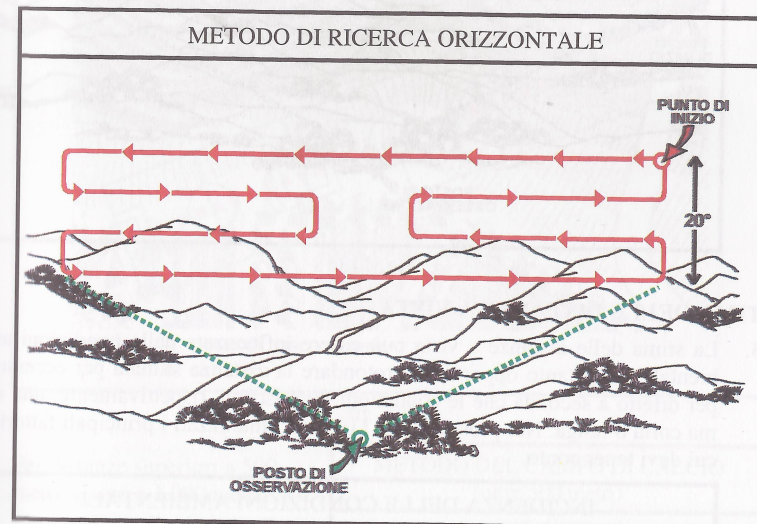


fig. 112

Metodo di ricerca verticale (fig. 113)

Partendo da un limite del settore sull'orizzonte apparente, e unendo le sommità dei rilievi presi come riferimento, muovi lo sguardo alternando spostamenti orizzontali con ricerca verso l'alto sino a raggiungere l'altro limite.

Ripeti in senso inverso l'operazione, partendo da 20° sull'orizzonte apparente, con le modalità indicate in figura.

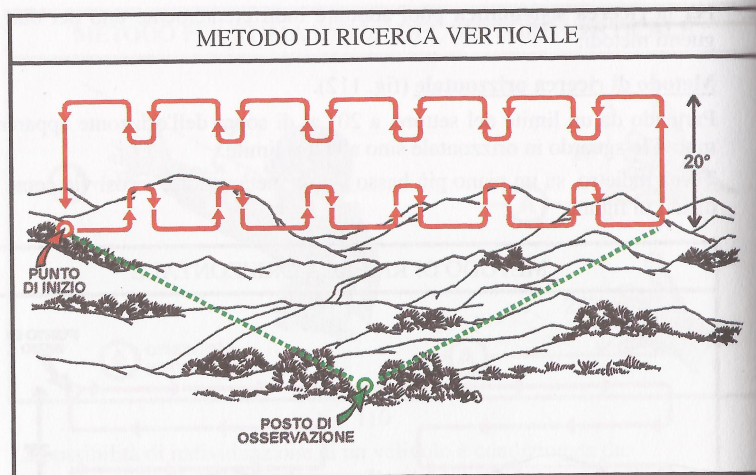


fig. 113

STIMA DELLE DISTANZE A VISTA

73. La stima delle distanze a vista può essere influenzata dalle condizioni ambientali. E' pertanto opportuno arrotondare la distanza stimata per eccesso o per difetto a seconda che le condizioni favoriscano, rispettivamente, una stima corta o lunga. Nel prospetto-fig. 114 sono sintetizzati i principali fattori di cui devi tener conto.

INCIDENZA DELLE CONDIZIONI AMBIENTALI SULLA STIMA DELLE DISTANZE	
STIMI "CORTO":	STIMI "LUNGO":
<ul style="list-style-type: none"> - con luce molto viva; - con il sole alle spalle; - dal basso in alto; - obiettivi di grandi dimensioni; - colori chiari (bianco, rosso, giallo); - obiettivi che contrastano con lo sfondo; - attraverso una depressione; - sul mare o sui laghi. 	<ul style="list-style-type: none"> - con visibilità ridotta; - con il sole di fronte; - dall'alto verso il basso; - obiettivi di dimensioni piccole; - colori scuri; - obiettivi mimetizzati; - quando lo sfondo è scuro; - sopra superfici scure (boschi).

fig. 114

74. I procedimenti per la stima delle distanze a vista sono sostanzialmente tre:

A) Metodo del campo di calcio.

Consiste nel comparare la distanza da stimare con quella di un campo di calcio, la cui lunghezza è 100 m ed è visivamente ben nota. Si immaginano successioni di campi di calcio lungo la distanza da stimare. Questo procedimento è rispondente sino a 500 m (fig. 115).

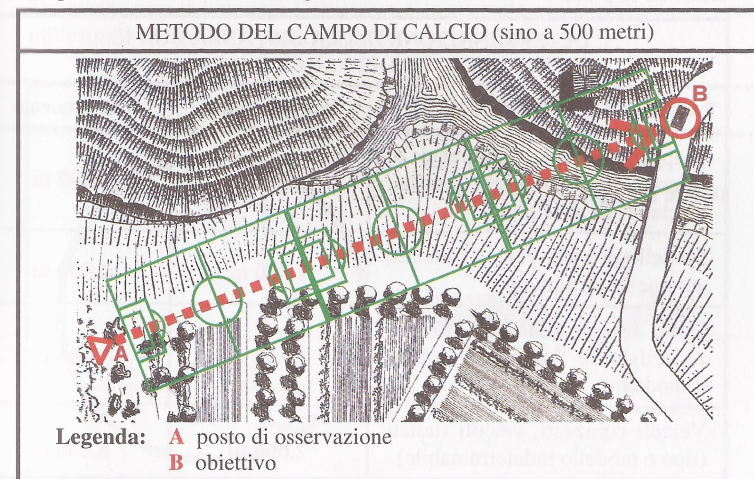


fig. 115

Per distanze superiori a 500 metri, e sino a 1.000 metri, conviene individuare il punto a metà della distanza dall'obiettivo e stimare la distanza con il procedimento descritto, raddoppiandola successivamente (fig. 116).

Utilizzando questo metodo devi tener conto dell'incidenza delle condizioni ambientali sulla stima.



fig. 116

B) Metodo dei particolari.

Consiste nello stimare la distanza di un obiettivo tenendo conto dei particolari che si riescono ad individuare. Nei prospetti in fig. 117 e fig. 118 sono riportate le distanze corrispondenti ai particolari che si rilevano per mezzi e per un uomo in piedi.

DETERMINAZIONE DELLA DISTANZA CON IL METODO DEI PARTICOLARI		
PARTICOLARI RICONOSCIUTI	a occhio nudo	con binocolo
-Truppe appiedate, equipaggi di veicoli, mitragliatrici, mortai, lanciatori di missili c/c.	500 m	2.000 m
-Modello di carri, veicoli blindati, automezzi, artiglierie.	1.000 m	4.000 m
-Carri, veicoli blindati, automezzi, artiglierie (senza distinguere il modello).	1.500 m	5.000 m
-Veicoli corazzati, veicoli ruotati (tipo e modello indeterminabile).	2.000 m	6.000 m

fig. 117

DETERMINAZIONE DELLA DISTANZA CON METODO DEI PARTICOLARI (UOMO IN PIEDI)	
PARTICOLARI RILEVATI	distanza
-Le parti del capo si distinguono nettamente.	200 m
-I contorni del viso sono una macchia.	300 m
-Si distingue il capo ma il viso non è visibile.	400 m
-La testa si confonde con le spalle, si percepisce il movimento delle gambe.	500 m
-I particolari non sono percettibili.	600 m
-Non rilevabile.	oltre 600 m

fig. 118

C) Metodo delle dimensioni in millesimi.

Per poter utilizzare questo metodo occorre conoscere le dimensioni dell'obiettivo e, in particolare, quella che si osserva meglio (lunghezza, larghezza o altezza).

Traguarda con il binocolo l'obiettivo e leggi sulla scala graduata in quanti millesimi è compreso il particolare (carro armato in fig. 119).

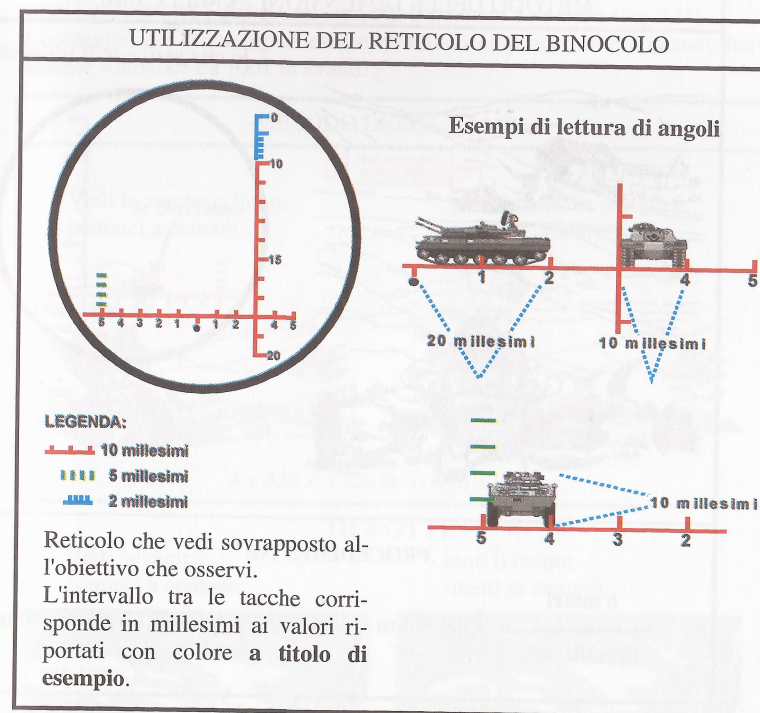


fig. 119

Conoscendo le dimensioni reali (in metri) dell'obiettivo la dividi per il numero di millesimi letti ed otterrai la distanza (in chilometri) dal tuo punto di osservazione allo stesso (fig. 120).

$$\text{Dimens. obj (m)} : \text{Dimens. obj (millesimi)} = \text{Distanza obj (km)}$$

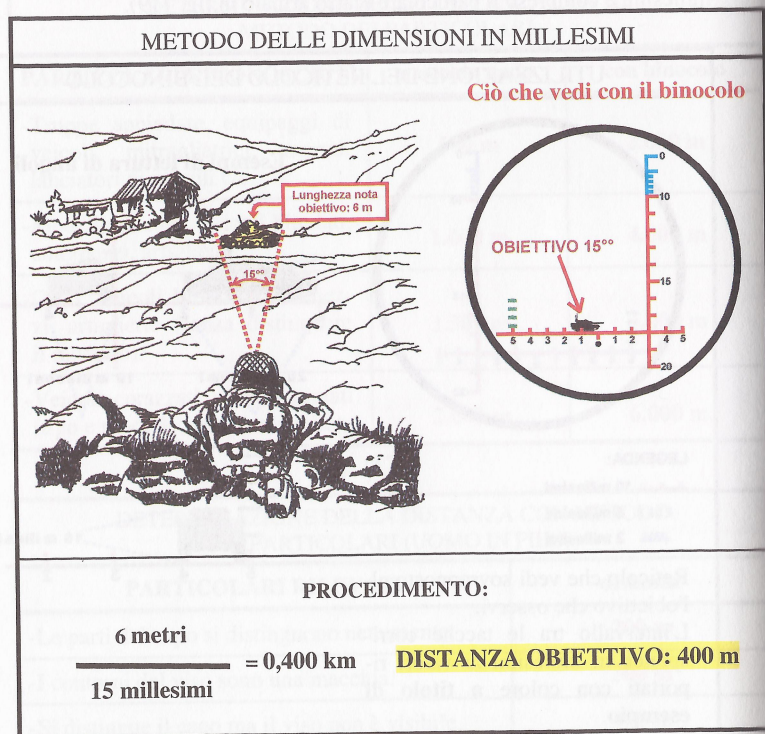


fig. 120

STIMA DELLE DISTANZE CON L'UDITO

75. Un procedimento utilizzabile è il **metodo della vampa**. La stima della distanza con l'udito si effettua calcolando il tempo che intercorre fra il rilevamento della vampa del colpo in partenza (o del fumo o della polvere prodotti) e il momento in cui si sente il rumore prodotto dal colpo stesso. Considerato che il suono si propaga alla velocità di 330 metri al secondo, per conoscere la distanza dall'arma basta moltiplicare 330 per il numero di secondi intercorsi fra i due eventi predetti. Il risultato è in metri (fig. 121). Il conteggio dei secondi può essere effettuato empiricamente contando lentamente sottovoce da 1001 in avanti.



fig. 121

76. Altro procedimento, peraltro analogo a quello esaminato, è il **metodo del TA-PUM**, utilizzabile soprattutto per rilevamento di armi leggere a tiro teso (fig. 122)

Il passaggio del proiettile produce, per effetto dell'onda balistica, un rumore simile a un colpo di frusta nell'aria (**TA**). Il rumore dello sparo (**PUM**) è più cupo del precedente.

Poiché la velocità del proiettile nel tratto di tiro utile della traiettoria è tale che la percezione del **TA** può esser considerato come il momento della partenza del colpo e poiché il rumore dello sparo (**PUM**) si propaga alla velocità del suono, anche per questo metodo occorre conteggiare i secondi intercorrenti fra il **TA** e il **PUM**.

Moltiplicando per 330 il numero dei secondi conteggiati, si ottiene la distanza dell'arma in metri.

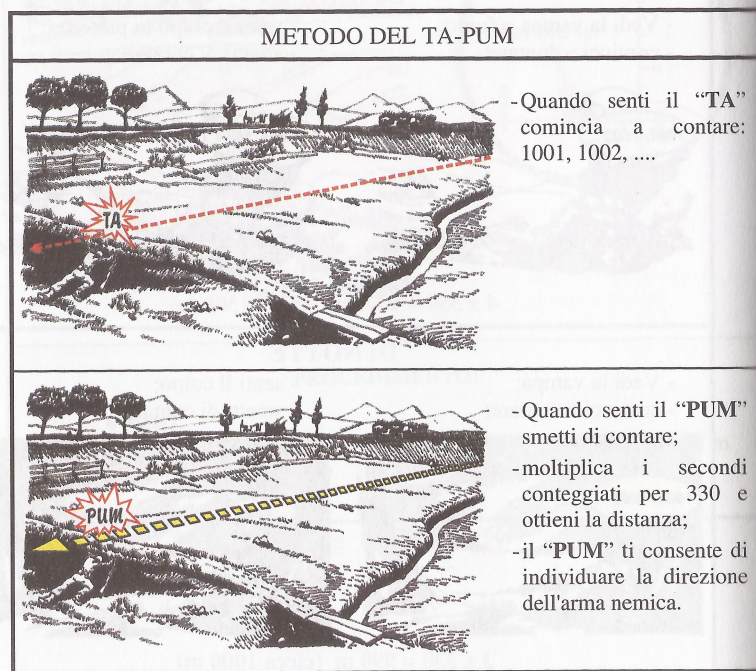


fig. 122

STIMA DELLE DISTANZE CON IL GRAFICO DELLE DISTANZE

77. Il grafico delle distanze consiste in una serie di semicirconferenze concentriche ed equidistanti, in genere 4 o 5, aventi come centro il punto di osservazione. La distanza fra le singole semicirconferenze equivale, in scala, a 250 m (1 cm per la scala 1:25.000).

Riporta, sul disegno così predisposto alcuni punti di riferimento di cui conosci esattamente la distanza. Facendo riferimento a questi punti, distribuiti in tutto il settore, potrai stimare la distanza di altri con sufficiente esattezza.

78. Per compilare il grafico delle distanze devi effettuare le operazioni indicate nelle fig. 123 e 124.

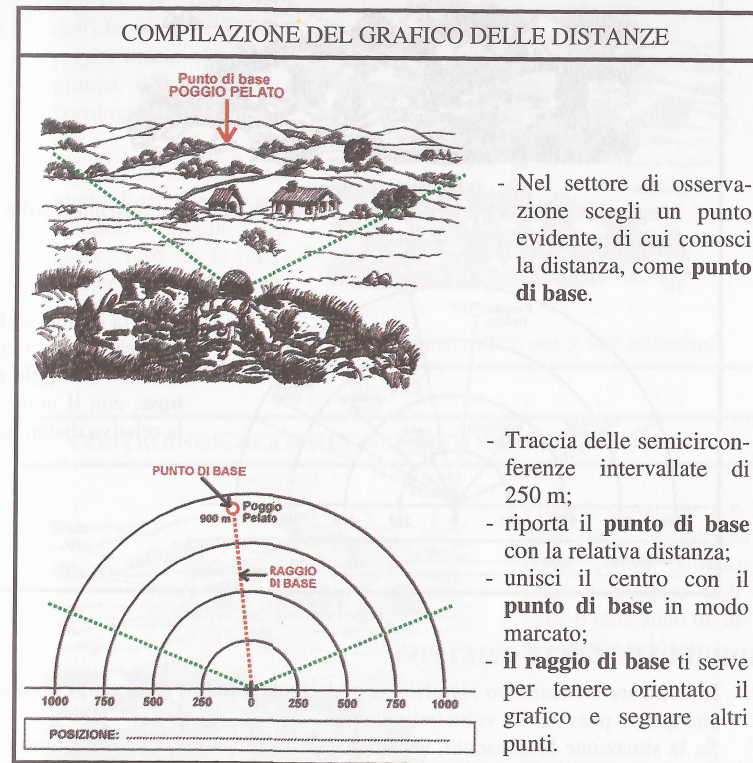
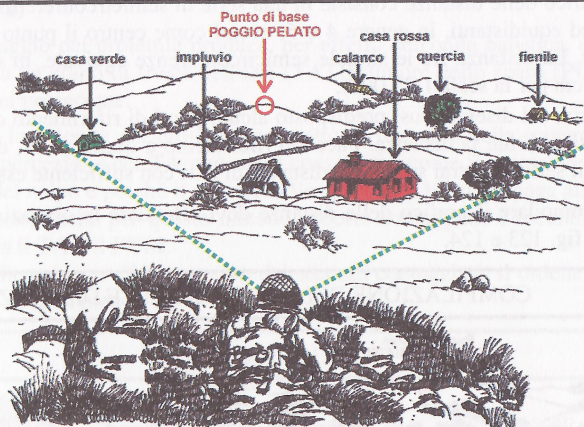
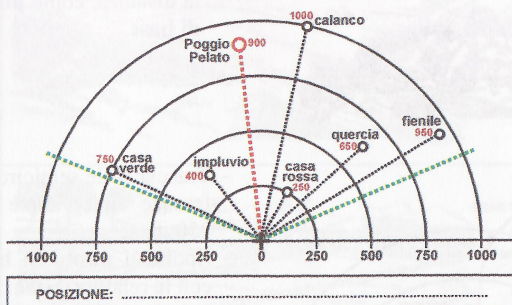


fig. 123

COMPILAZIONE DEL GRAFICO DELLE DISTANZE



Scegli altri punti nel terreno di cui conosci la distanza, distribuiti sulla fronte e in profondità.



Riporta i punti scelti sul grafico, orientato con il **raggio di base**, con il nome e la relativa distanza.

fig. 124

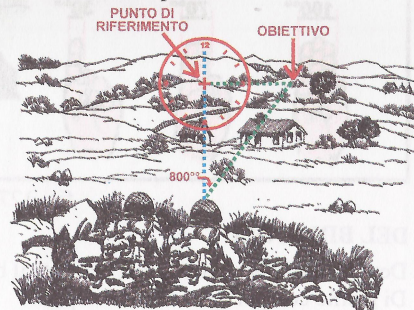
INDIVIDUARE DEGLI OBIETTIVI

79. Individuare un obiettivo significa segnalarlo ad un altro osservatore in modo che questo possa a sua volta individuarlo.
Se la situazione lo consente, il metodo più rapido utilizzabile di giorno e di notte, è quello di sparare in direzione dell'obiettivo con cartucce traccianti.
In alternativa ti puoi avvalere di una linea di mira occasionale (es. un'arma fissata su supporti) puntata all'obiettivo, facendovi traguardare l'altro osservatore.

80. Il procedimento più comune è il **metodo dell'orologio**. L'adozione di tale metodo presuppone che i due interlocutori siano vicini e che individuino entrambi un punto di riferimento. Per esser certo che l'altro osservatore abbia compreso correttamente l'indicazione, devi farti controindicare l'obiettivo. Nelle fig. 125 e 126 sono riportate le rispettive modalità esecutive.

METODO DELL'OROLOGIO

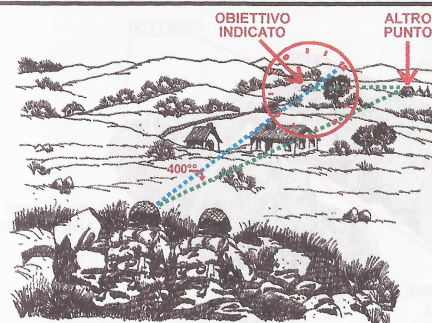
- Concorda un punto di riferimento;
- immagina un orologio disposto verticalmente con il centro sul punto e l'asse 6-12 sulla congiungente osservatorio-punto, con il 6 in basso;
- segnala la direzione dell'obiettivo con il raggio orario che congiunge il centro dell'orologio con l'obiettivo;
- segnala la distanza dal punto di riferimento misurando l'angolo fra l'asse 12-6 e la congiungente osservatorio-obiettivo.



ESEMPIO: Riferimento POGGIO PELATO, ore 3, 800 millesimi

fig. 125

CONTROINDICAZIONE CON IL METODO DELL'OROLOGIO



Procedi come per l'indicazione, assumendo come centro dell'orologio l'obiettivo indicato, e indicando un **altro punto** evidente.

ESEMPIO: Riferimento obiettivo indicato, ore 1, 400 millesimi, fienile

fig. 126

81. Per la misurazione degli angoli puoi avvalerti della bussola o, più speditamente, della mano o delle dita, come indicato in fig. 127.



fig. 127

USO DEL BINOCOLO

82. Devi innanzitutto adattare alla tua vista il binocolo prima di osservare.
Di giorno compi l'operazione al coperto.
Le operazioni di adattamento alla vista consistono nella:
- regolazione della distanza interpupillare;
 - messa a fuoco, agendo su un oculare per volta (tenendo chiuso l'occhio non impegnato).

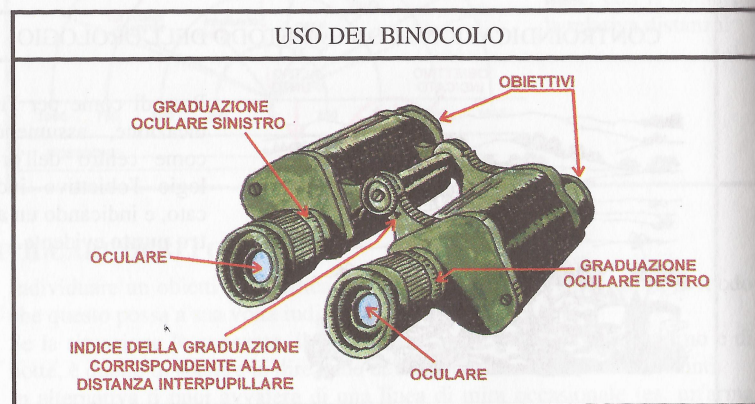


fig. 128

Di notte:

- regoli la distanza interpupillare puntando il binocolo verso il cielo e regolando l'intervallo sino a che non vedi chiaramente un tratto di cielo racchiuso in un cerchio);
- per la messa a fuoco degli oculari devi scegliere una stella o un particolare che si profila contro il cielo.

L'utilizzazione del reticolo del binocolo è già stata illustrata al para.74 (fig. 119 e 120).

CAPITOLO VI

ORIENTAMENTO

SCOPO

83. Orientarsi significa stabilire la direzione dei punti cardinali e individuare sul terreno la direzione da percorrere riferendola a tali punti (fig. 129).

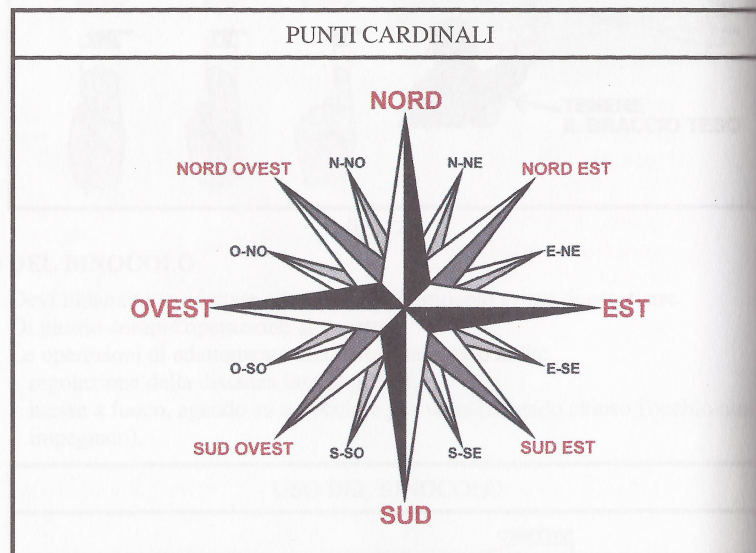


fig. 129

Devi saperti orientare da solo, di giorno e di notte, soprattutto con modalità di circostanza, perché puoi trovarti isolato a causa delle necessità del combattimento, e da solo devi saperti muovere nella direzione che ti assicura la sopravvivenza.

METODI DI ORIENTAMENTO DI GIORNO

84. Durante il giorno puoi orientarti con il sole oppure con l'orologio, con le modalità illustrate nelle fig. 130 e 131. Fra i due metodi, il primo è più accurato, ma richiede maggior tempo. E' pertanto opportuno che lo utilizzi in occasione di una sosta e adotti quello dell'orologio durante il movimento, se hai necessità di controllare la direzione del percorso seguito.

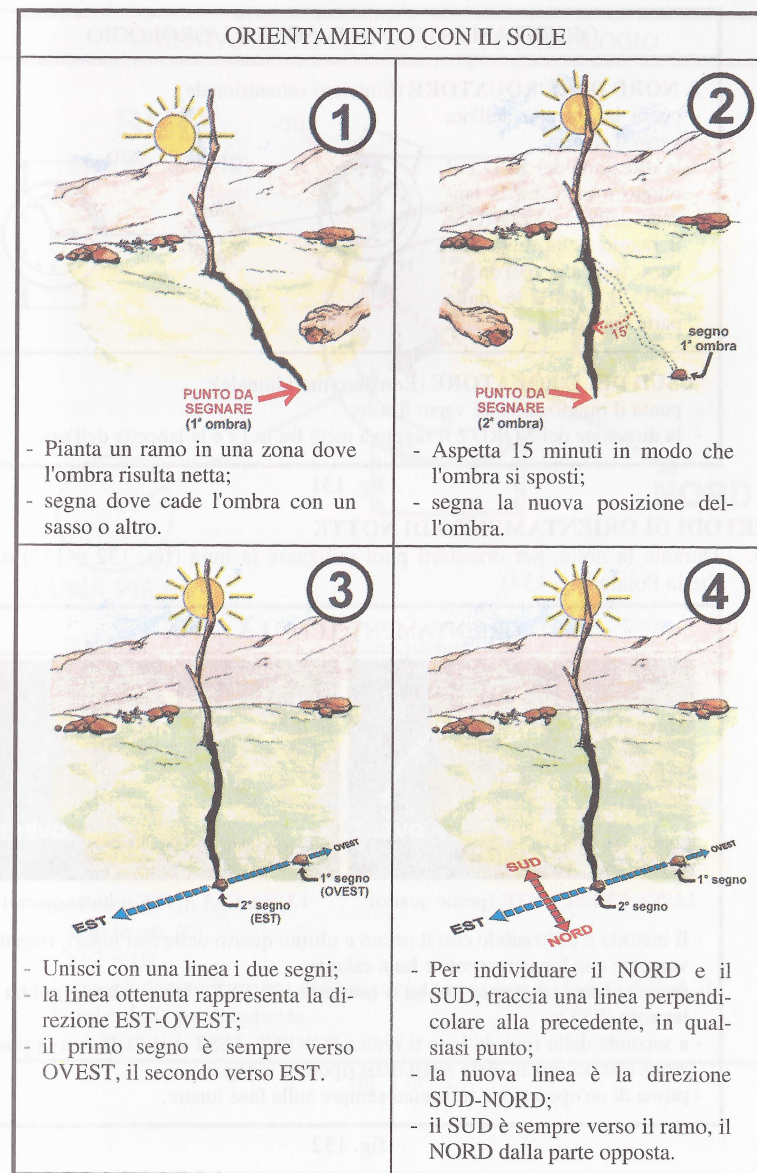
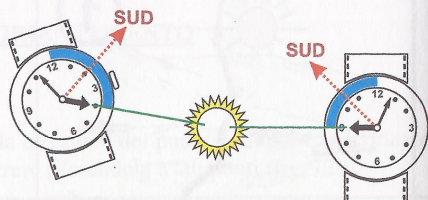


fig. 130

ORIENTAMENTO CON IL SOLE E L'OROLOGIO

A NORD DELL'EQUATORE (Emisfero settentrionale):

- punta la lancetta dell'ora verso il sole;
- la direzione del SUD è il raggio a metà fra la lancetta dell'ora e le 12 (cioè il raggio della metà dell'ora indicata dall'orologio). Il NORD è dalla parte opposta.



A SUD DELL'EQUATORE (Emisfero meridionale):

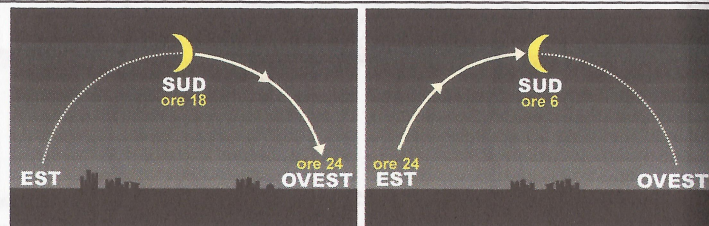
- punta il raggio delle 12 verso il sole;
- la direzione del NORD è il raggio a metà fra le 12 e la lancetta dell'ora.

fig. 131

METODI DI ORIENTAMENTO DI NOTTE

85. Durante la notte, per orientarti puoi utilizzare la luna (fig. 132 e 133) o la Stella Polare (fig. 134).

ORIENTAMENTO CON LA LUNA



LUNA CRESCENTE (primo quarto)

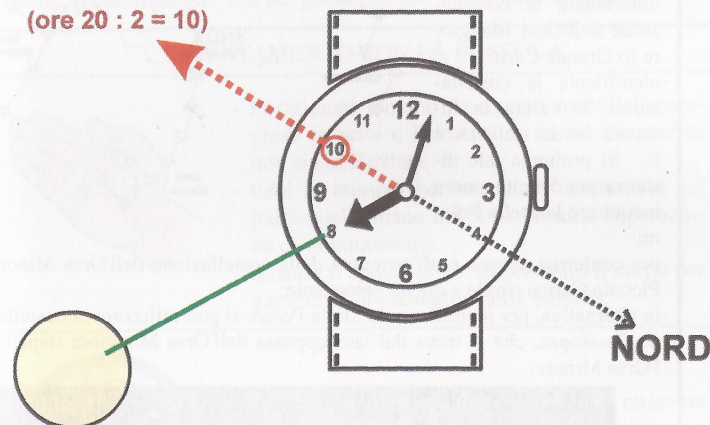
LUNA CALANTE (ultimo quarto)

- Il metodo è utilizzabile con il primo e ultimo quarto delle fasi lunari, rispettivamente con luna crescente e luna calante;
- ricorda: **luna crescente gobba a ponente (OVEST)**; **luna calante gobba a levante (EST)**;
- a seconda della fase, la luna ti indica l'OVEST, l'EST o il SUD con la posizione che occupa in cielo negli orari riportati in figura;
- prima di un'operazione informati sempre sulla fase lunare.

fig. 132

ORIENTAMENTO CON LA LUNA E L'OROLOGIO

SUD
(ore 20 : 2 = 10)



LUNA PIENA

- Il metodo è utilizzabile con la **luna piena**;
- occorre conteggiare le ore da 1 a 24;
- disponi l'orologio orizzontalmente con la lancetta delle ore in direzione della luna;
- la congiungente il centro dell'orologio con l'ora pari alla metà di quella del momento, indica la direzione SUD. L'ora diametralmente opposta è nella direzione NORD.

Nell'esempio in figura:

- sono le ore 20;
- $20:2 = 10$

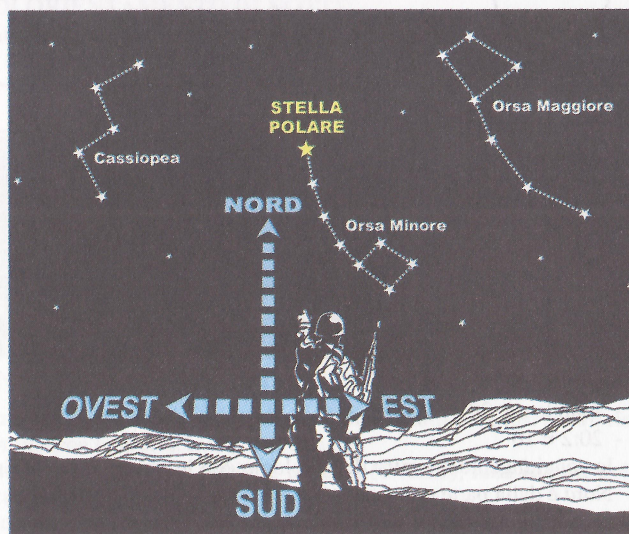
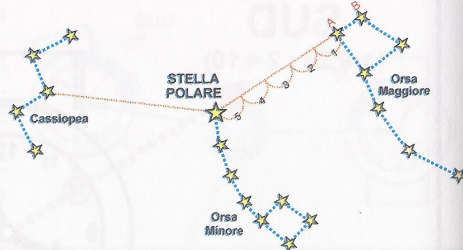
la congiungente il centro dell'orologio con le ore 10 indica il Sud, il Nord è dalla parte opposta.

fig. 133

ORIENTAMENTO CON LA STELLA POLARE

La STELLA POLARE indica esattamente il NORD.

- Per identificarla, occorre individuare la costellazione dell'Orsa Maggiore (o Grande Carro);
- identificata la costellazione, si valuta la distanza fra le stelle **A** e **B**. Si prolunga tale distanza per 5 volte sino a incontrare la Stella Polare;
- per conferma, questa è all'estremità della costellazione dell'Orsa Minore (o Piccolo Carro) simile a quella precedente;
- in alternativa, per identificare la Stella Polare si può utilizzare la costellazione Cassiopea, che si trova dal lato opposto dell'Orsa Maggiore rispetto all'Orsa Minore.



Stando con il viso rivolto alla Stella Polare, avrai il NORD di fronte, il SUD alle spalle, l'EST a destra e l'OVEST a sinistra.

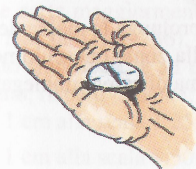
fig. 134

ORIENTAMENTO CON LA BUSSOLA

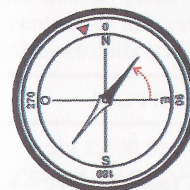
86. L'orientamento con la bussola è indubbiamente più accurato di quelli esaminati in precedenza e può essere adottato sia di giorno sia di notte.

Nella fig. 135 sono illustrate le modalità di orientamento con una bussola comune, il cui impiego - con adeguata pratica - è semplice e rapido.

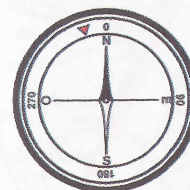
ORIENTAMENTO CON LA BUSSOLA



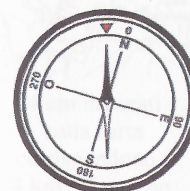
- Posizionati lontano da oggetti metallici, comprese le armi e l'elmetto (a meno che questo non sia in Kevlar);
- tieni la bussola perfettamente orizzontale nel palmo della mano nel corso di tutta l'operazione di orientamento;
- quando ti sposterai, ruota con tutto il corpo per garantire l'orizzontalità della bussola.



- Disimpegna l'ago in modo che possa muovere liberamente;
- assicurati che l'ago ruoti senza contrasto.



- Quando l'ago si stabilizza, gira la bussola in modo che l'ago coincida con il diametro NORD-SUD;
- in tal modo la freccia nera indica la direzione del NORD magnetico e le direzioni degli altri punti cardinali sono indicate.



- Dovendo orientare una carta topografica, devi orientarti al NORD geografico;
- gira la bussola sino a quando la punta della freccia nera risulta in corrispondenza della tacca a sinistra del NORD sul quadrante.

fig. 135

ORIENTAMENTO CON METODI DI CIRCOSTANZA

87. In presenza di condizioni meteorologiche avverse, e se non disponi di bussola, puoi orientarti utilizzando particolarità dell'ambiente.

Gli elementi più comuni da considerare sono:

- gli alberi di alto fusto hanno la corteccia rivolta a Nord generalmente ricoperta di muschio;
- i muri ricoperti di muschio o con muffe o tracce di umidità sono in genere esposti al Nord;
- l'inclinazione degli alberi e la direzione in cui si prolunga la massa dei rami indicano la direzione del vento predominante nella zona: quest'ultimo è un elemento di meteorologia che devi conoscere prima di essere impiegato.

CAPITOLO VII

USO DELLA CARTA TOPOGRAFICA

LA CARTA TOPOGRAFICA

88. La carta topografica è una rappresentazione grafica di una parte più o meno ampia della superficie terrestre in una determinata scala.

Le carte maggiormente in uso sono costruite nelle scale 1:100.000, 1:50.000 e 1:25.000 (fig. 136).

Ciò significa che ad **un centimetro** misurato sulla carta equivalgono sul terreno, rispettivamente:

- 1 cm alla scala 1:25.000 = **250 m** sul terreno;
- 1 cm alla scala 1:50.000 = **500 m** sul terreno;
- 1 cm alla scala 1:100.000 = **1.000 m** sul terreno.

Come metodo pratico, per conoscere a quanti metri sul terreno corrisponde un centimetro misurato sulla carta basta coprire **gli ultimi due zeri** del denominatore della scala e leggerne il resto.



fig. 136

89. Per comprendere come si riesca a rappresentare su una carta la **plastica del terreno**, immagina di tagliare orizzontalmente la zona considerata in fette dallo stesso spessore.

Riportando su una carta orizzontale i contorni di ciascuna fetta si otterranno tante linee curve, ciascuna delle quali unisce i punti che hanno la stessa quota (fig. 137).

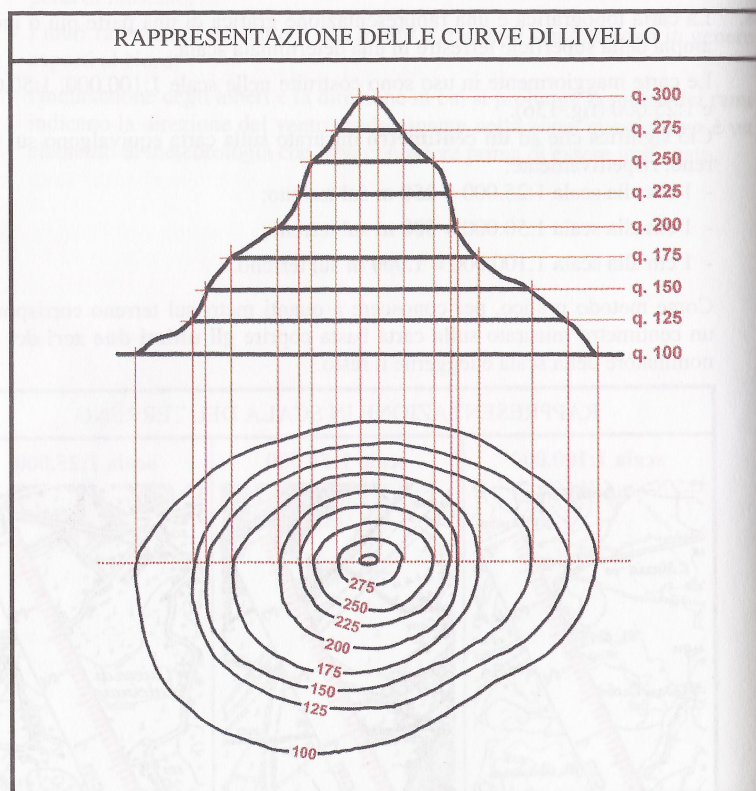


fig. 137

Queste curve, chiamate **curve di livello**, danno la rappresentazione della plastica del terreno.

La differenza di quota fra due curve successive è di:

- 25 m nelle scale 1:25.000 e 1:50.000 (5 m se la curva è tratteggiata);
- 50 m nella scala 1:100.000.

90. Per poter rapportare rapidamente il terreno con la carta topografica devi imparare a riconoscere con sicurezza come sono rappresentati graficamente i lineamenti fondamentali del terreno (fig. 138).

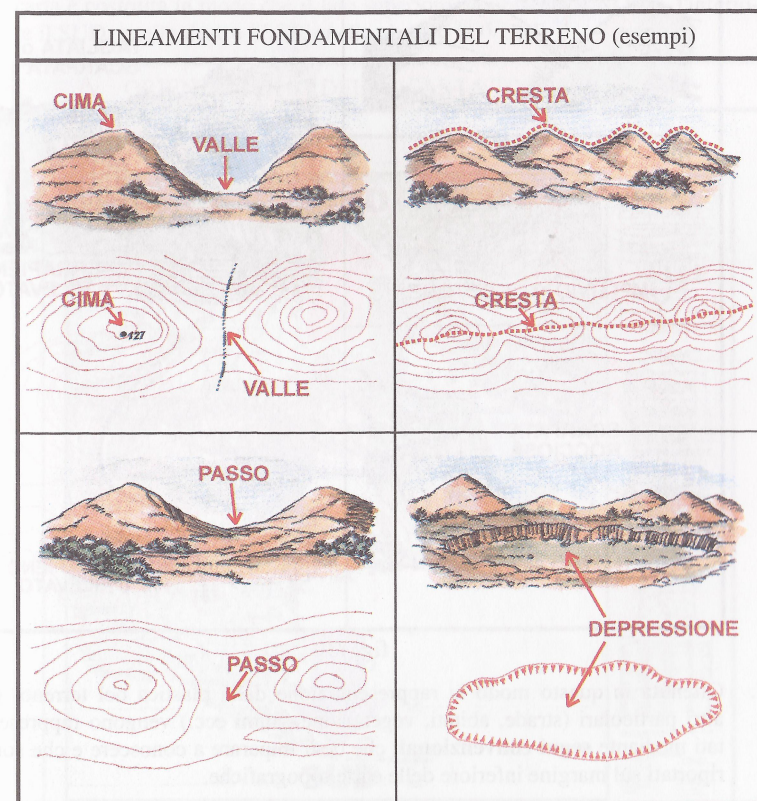


fig. 138

Oltre a quelli fondamentali devi saper riconoscere anche altri elementi del terreno più particolari, indispensabili per poterti muovere con sicurezza o identificare posizioni sul terreno (fig. 139).

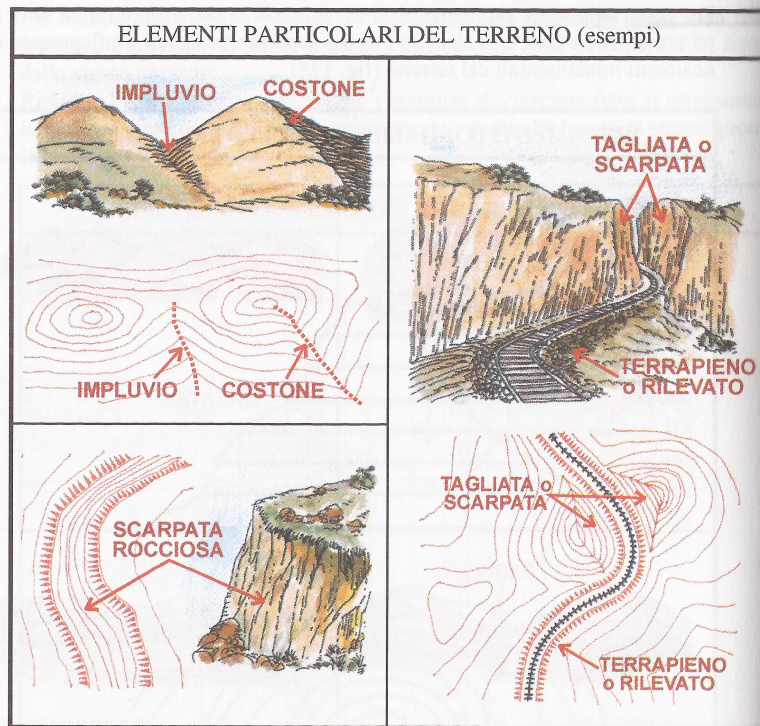


fig. 139

91. Ottenuta in questo modo la rappresentazione dalla plastica del terreno, gli altri particolari (strade, abitati, vegetazione, fiumi ecc.) vengono rappresentati mediante **segni convenzionali** che devi imparare a conoscere e che sono riportati sul margine inferiore delle carte topografiche.
92. Alla rappresentazione del terreno, sulla carta topografica è sovrapposta una **quadrettatura** (detta anche reticolato) costituita da linee verticali e orizzontali, ciascuna delle quali è contraddistinta a margine da un numero.
- Ciascun quadrato racchiude una zona di:
- 1 km per 1 km, nelle carte 1:25.000 e 1:50.000;
 - 10 km per 10 km, nella carta 1:100.000.

Scopo della quadrettatura, e dei relativi numeri, è di consentire di designare la posizione di un punto della carta con una serie di cifre.

ORIENTAMENTO DELLA CARTA TOPOGRAFICA

93. Per servirsi di una carta topografica occorre orientarla, cioè volgere ciascuno dei suoi lati verso il corrispondente punto cardinale, dal momento che ogni carta è costruita in modo che il lato superiore rappresenta il NORD, l'inferiore il SUD, quello destro l'EST, quello sinistro l'OVEST.

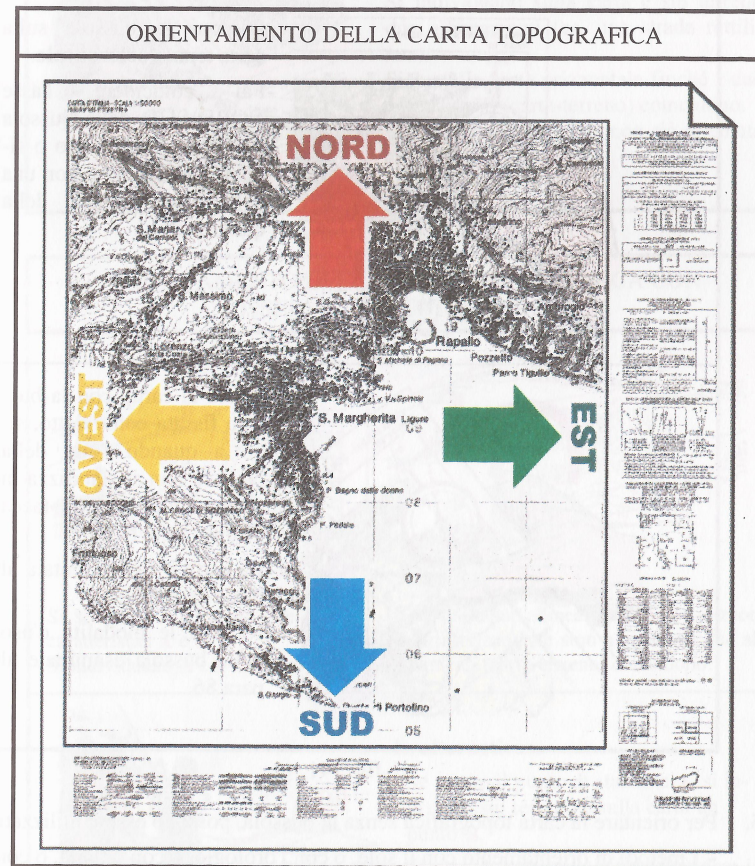


fig. 140

L'orientamento può essere effettuato con la bussola e senza la bussola.

94. Il metodo per orientare la carta topografica con la **bussola** è riportato in figura 141.



fig. 141

95. Per orientare la carta topografica senza la bussola, possono essere utilizzati:
- i metodi di orientamento con il sole, o con l'orologio, o con la luna, o con la Stella Polare che consentono di determinare la direzione del Nord o di altri punti cardinali.
- Basterà disporre nella direzione trovata il corrispondente lato della carta, tenendo presente che l'orientamento di questa risulta approssimativo;

- i metodi dell'**osservazione del terreno**, riportati nelle figure 142 e 143.



fig. 142



fig. 143

DETERMINAZIONE DELLE COORDINATE DI UN PUNTO

96. Ciascun punto della carta topografica può essere contraddistinto da una serie di numeri e dalla quota.

La serie di numeri, che può comprendere da 4 a 8 cifre, rappresenta le coordinate dal punto che puoi utilizzare per conoscere e far conoscere dove ti trovi o per indicare un obiettivo o una posizione.

L'operazione con la quale si rilevano le coordinate è chiamata **designazione** di un punto ed è effettuata avvalendosi della numerazione ai margini della carta in corrispondenza di ciascuna linea, verticale e orizzontale, della quadrettatura o reticolato sovrapposto alla rappresentazione del terreno.

Per tale operazione ci si avvale di uno strumento chiamato **coordinatometro** (fig. 144), graduato per le diverse scale delle carte topografiche in uso.

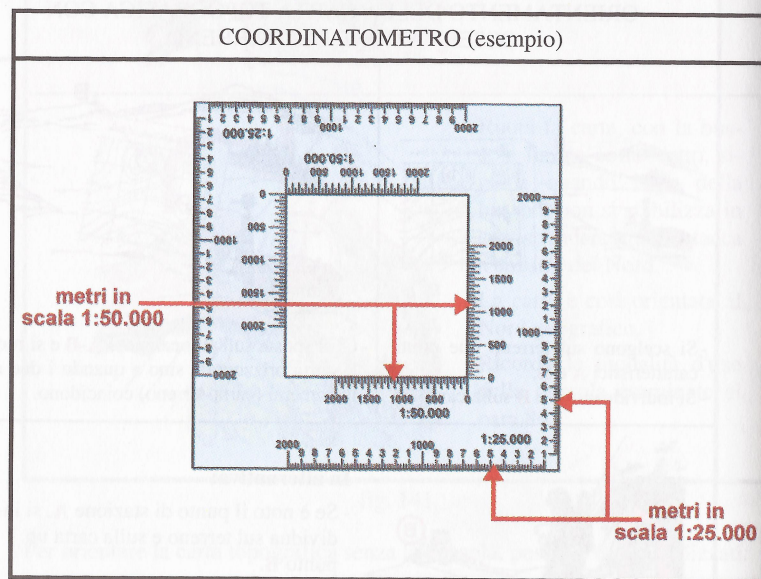


fig. 144

97. Per la determinazione di un punto, procedi con le modalità riportate in figura 145.

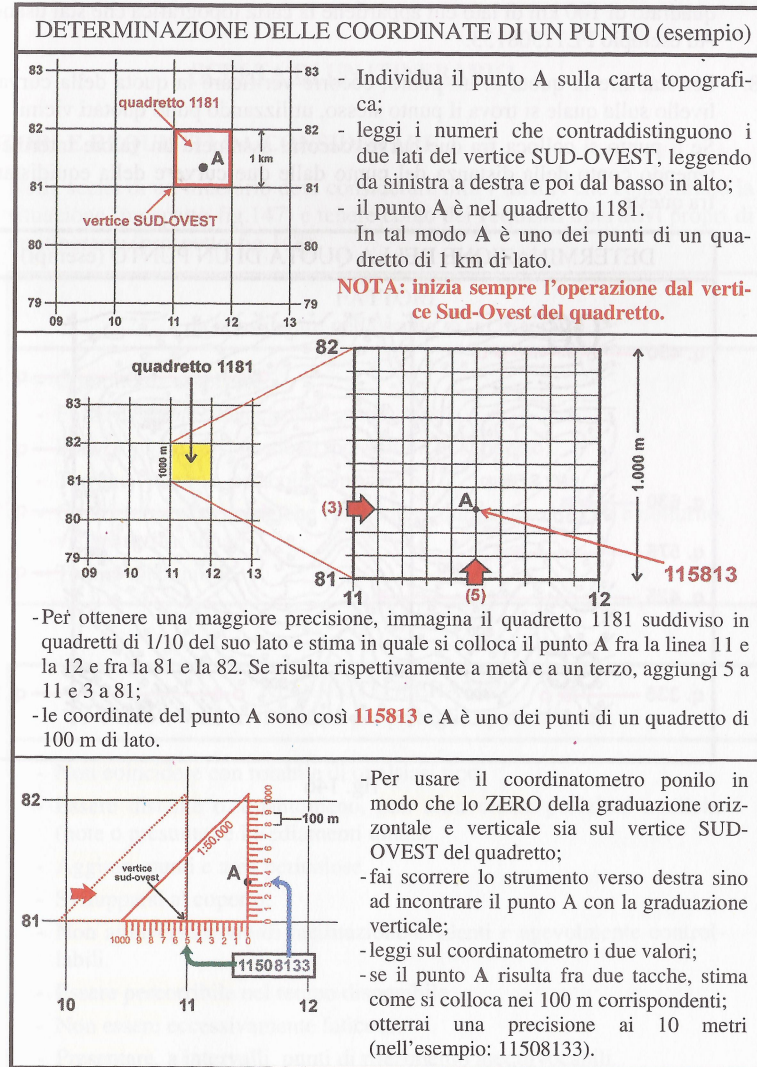


fig. 145

Per completezza fai precedere le coordinate numeriche così individuate dalla coppia di lettere riportate sulla carta, o a margine di essa, che designa un quadrato di 100 km di lato cui appartiene la carta topografica che stai usando. Ad esempio FL11508133.

98. Per stabilire la quota di un punto, occorre verificare la quota della curva di livello sulla quale si trova il punto stesso, utilizzando punti quotati vicini.
- Se il punto si colloca fra due curve, occorre assumere un valore intermedio tenendo conto della distanza del punto dalle due curve e della equidistanza fra queste.

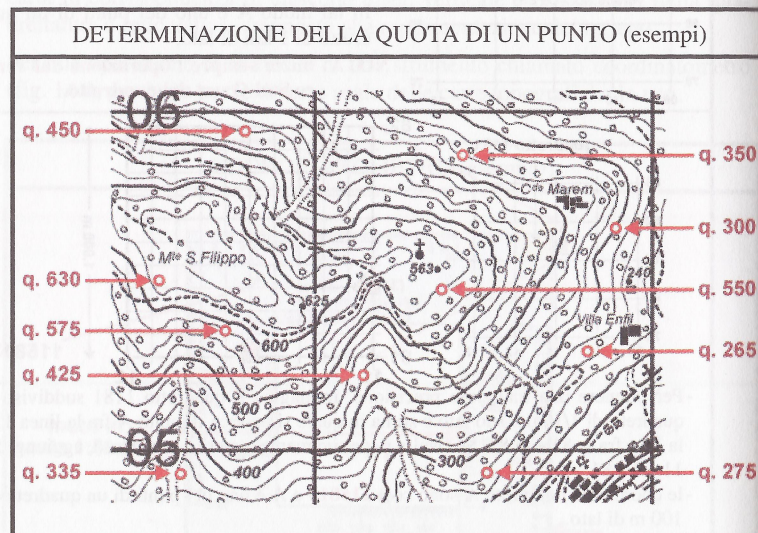


fig. 146

CAPITOLO VIII

SCELTA DI UN ITINERARIO

FATTORI E REQUISITI DA CONSIDERARE

99. Nella scelta di un itinerario devi considerare tutti i **fattori** che configurano la situazione (prospetto-fig.147) e tenere conto dei **requisiti operativi** propri di un itinerario (prospetto-fig.148).

FATTORI da considerare nella scelta di un itinerario
<ul style="list-style-type: none"> - Compito da assolvere. - Forze nemiche (dislocazione, entità, tipo). - Forze amiche (dislocazione, possibilità di supporto). - Terreno (plastica, ostacoli, copertura). - Condizioni meteorologiche (previsioni, durata arco diurno e notturno, visibilità, fasi lunari). - Tempo disponibile.

fig. 147

REQUISITI OPERATIVI di un itinerario per pattuglia appiedata
<ul style="list-style-type: none"> - Non coincidere con rotabile di qualsiasi tipo. - Essere distante o, quantomeno, non attraversare posizioni nemiche (note o presunte) e insediamenti umani. - Aggirare punti e aree pericolose. - Svilupparsi al coperto. - Non attraversare vie di facilitazione evidenti e agevolmente controllabili. - Essere percorribile nel tempo disponibile. - Non essere eccessivamente faticoso. - Presentare, a intervalli, punti di riferimento inequivocabili.

fig. 148

METODI DI SCELTA

100. Allorché scegli un itinerario, devi sempre definire anche un itinerario **alternativo** da utilizzare nel caso di contatto con il nemico e qualora si abbia motivo di ritenere di essere stato individuato dal nemico.

Inoltre, se il tuo compito prevede che ritorni alla località di partenza, devi definire un itinerario di rientro **diverso** dai precedenti (fig. 149). Anche in questa fase, qualora necessario, passerai all'itinerario alternativo, se non lo hai utilizzato in precedenza.

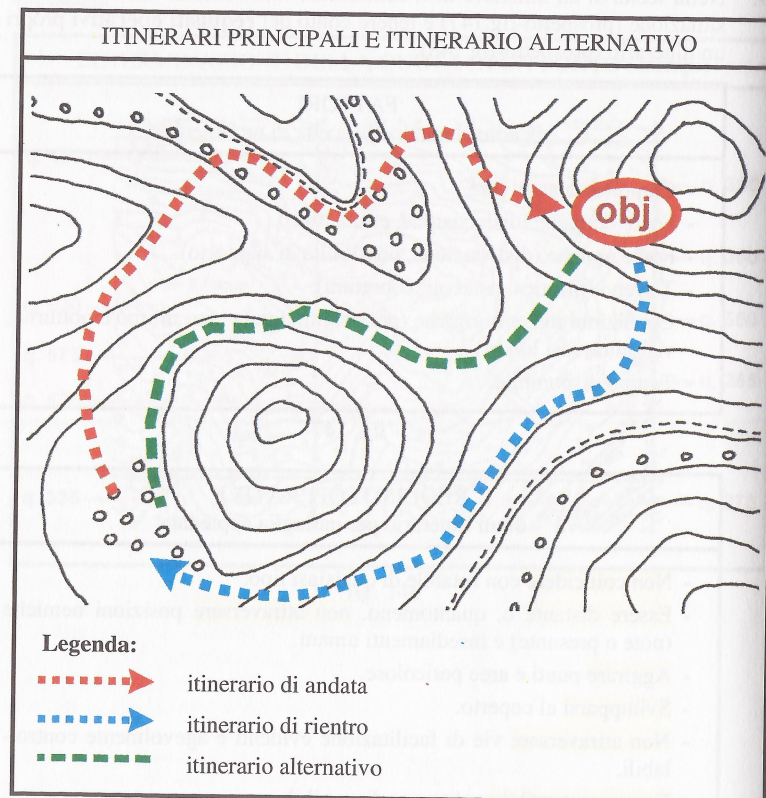


fig. 149

101. Per la scelta di un itinerario, con il rigoroso rispetto dei fattori e dei requisiti esposti in precedenza, puoi adottare, integrandoli in relazione all'ambiente naturale e operativo, i seguenti metodi (fig. 150):

- percorso parallelo a un sentiero o a un corso d'acqua;
- percorso lungo una curva di livello;
- percorso diretto secondo un angolo di bussola (azimut).

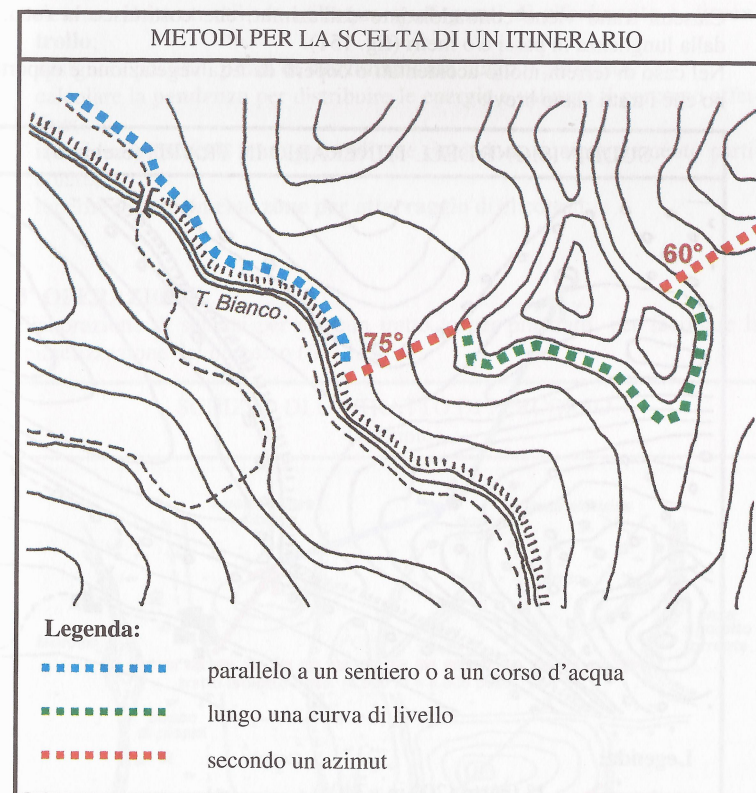


fig. 150

STUDIO DELL'ITINERARIO

102. Lo studio dell'itinerario comprende, in successione, le seguenti operazioni:

1ª OPERAZIONE.

Individuazione dell'itinerario in tratti aventi uguale orientamento medio, con le estremità in corrispondenza di particolari topografici e d'ambiente riconoscibili.

Ciascun tratto viene contraddistinto dall'azimut, che costituisce la rotta, e dalla lunghezza in passi e/o metri (fig. 151).

Nel caso di terreni molto accidentati o coperti da fitta vegetazione è opportuno che i tratti siano brevi.

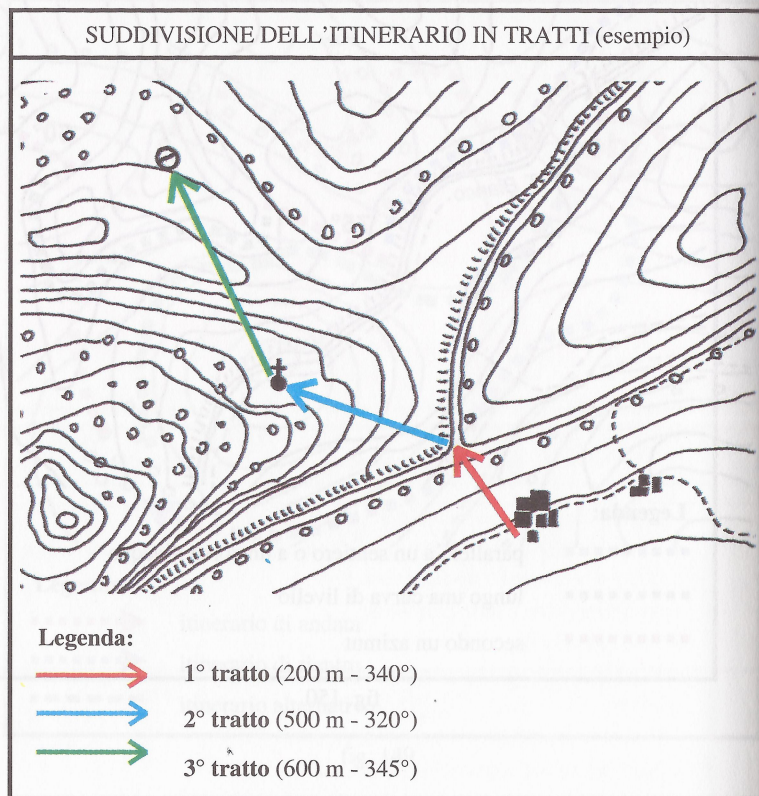


fig. 151

2ª OPERAZIONE.

Approfondimento delle caratteristiche topografiche di ciascun tratto e dell'ambiente circostante per una marcia non inferiore a 200 metri su ciascun tratto (distanza massima di tiro efficace di notte con armi leggere), allo scopo di:

- individuare **zone e punti pericolosi** e la relativa possibilità di aggiustamento;
- ricavare elementi utili da utilizzare quali **punti di riferimento** e di **controllo**;
- designare possibili **punti di riordinamento** lungo il percorso;
- calcolare la **pendenza** per distribuire le energie e valutare il percorso effettivo;
- individuare **ostacoli** non aggirabili che richiedono equipaggiamento particolare;
- reperire eventualmente **zone per atterraggio** di elicotteri;

3ª OPERAZIONE.

Elaborazione di schizzi per ciascun tratto, o per più tratti, per facilitare la mimetizzazione del percorso (fig. 152).



fig. 152

103. Lo studio dell'itinerario deve essere svolto con uguale meticolosità per i percorsi principale e alternativo e per l'eventuale percorso di rientro, al fine di conoscere le zone da percorrere e valutarle in termini operativi.

Nella fig. 153 è riportato, a titolo di esempio, un possibile metodo per la rappresentazione della valutazione di un tratto di itinerario.



fig. 153

PUNTI DI RIORDINAMENTO

104. Il **punto di riordinamento** (pu.ri.) è un luogo dove l'unità o la pattuglia di cui fai parte si riunisce e si riorganizza nel caso abbia dovuto disperdersi per sottrarsi all'azione nemica oppure sul quale resta per approntarsi per un'azione.

Esistono vari tipi di punti di riordinamento in relazione alla funzione (figura 154).

Stanti le finalità del Manuale, vengono considerati solo i **punti di riordinamento lungo il percorso**.

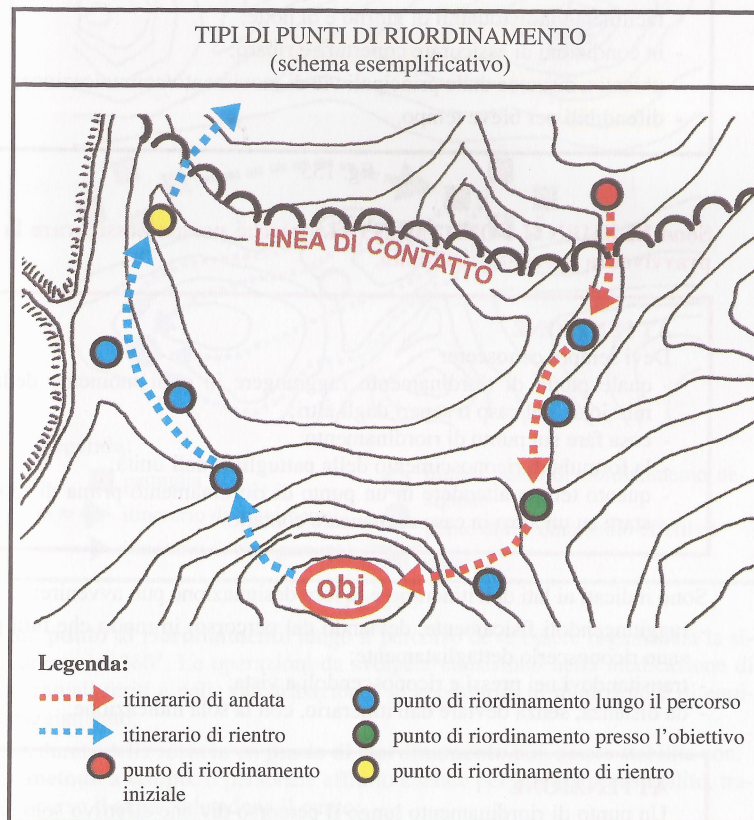


fig. 154

105. I **punti di riordinamento lungo il percorso** sono di norma fissati dal Comandante (o dal Capo coppia se siete solo in due) durante il movimento ogni 400-500 metri di percorso e devono rispondere ai requisiti riportati nel prospetto-fig. 155.

PUNTI DI RIORDINAMENTO - REQUISITI

Devono essere:

- facilmente individuabili di giorno e di notte;
- in condizioni di assicurare copertura e riparo;
- ubicati a distanza dalle principali vie di movimento/comunicazione;
- difendibili per breve tempo.

fig. 155

Sono **ELEMENTI FONDAMENTALI** perché possono assicurare la sopravvivenza operativa dell'unità.

ATTENZIONE

Devi sempre conoscere:

- quale punto di riordinamento raggiungere in ogni momento della missione, nel caso ti separi dagli altri;
- cosa fare sul punto di riordinamento;
- la formula di riconoscimento della pattuglia o dell'unità;
- quanto tempo attendere in un punto di riordinamento prima di spostarti su un altro in caso di mancato contatto.

Sono indicati ai lati dell'itinerario e la loro designazione può avvenire:

- raggiungendoli fisicamente, deviando dal percorso, in modo che tutti possano riconoscerlo dettagliatamente;
- transitandovi nei pressi e riconoscendoli a vista;
- da distanza, senza deviare dall'itinerario, con la sola indicazione.

ATTENZIONE

Un punto di riordinamento lungo il percorso diviene effettivo solo dal momento in cui il Comandante designa quello successivo.

In tal modo non vi sono dubbi dove riordinarsi anche nel caso in cui il contatto con il nemico avvenga non appena sia stato designato un punto di riordinamento (fig. 156).

UTILIZZAZIONE DEI PUNTI DI RIORDINAMENTO LUNGO IL PERCORSO

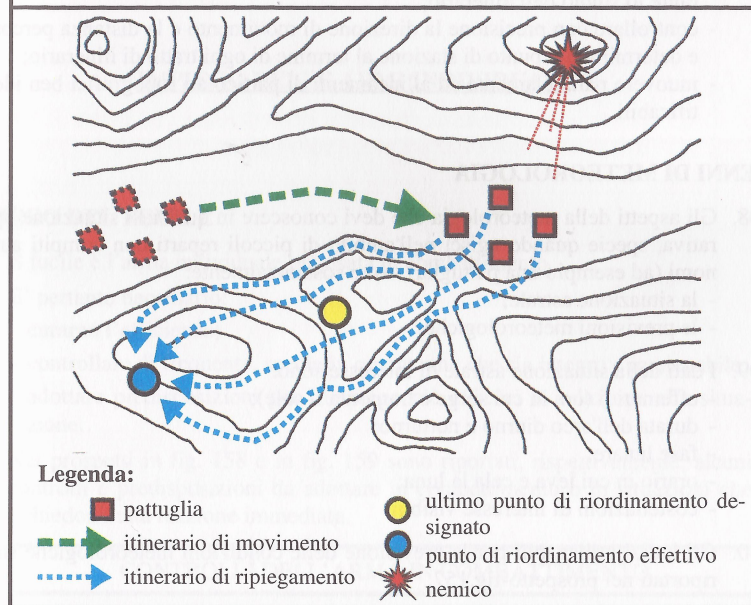


fig. 156

106. Sul **punto di riordinamento** lungo il percorso deve essere organizzata la sicurezza su 360°. Le operazioni da svolgere consistono nella medicazione di eventuali feriti e nella ridistribuzione, se necessario, di munizioni e di equipaggiamento.

La durata della sosta in un **punto di riordinamento** può essere stabilita con:

- **metodo a tempo:** il personale affluito attende per il tempo prestabilito, trascorso il quale abbandona il punto;
- **metodo a personale:** allorché è affluito il numero minimo di personale prefissato, questo abbandona il punto.

MANTENIMENTO DI UN ITINERARIO DI MARCIA

107. E' da considerare normale in combattimento lo sfruttamento di condizioni di visibilità ridotte e, in particolare, dell'arco notturno per muovere e per agire.

E' pertanto necessario saper mantenere un itinerario anche in tali condizioni.

Gli accorgimenti da adottare sono:

- ridurre, se possibile, la velocità;

- verificare il percorso seguito con particolari inconfutabili del terreno riportati sulla carta topografica. Sono **punti di controllo** che vanno scelti durante lo studio dell'itinerario;
- controllare con precisione la direzione di movimento e la distanza percorsa e determinare il punto di stazione al termine di ogni tratto di itinerario;
- muovere parallelamente ad allineamenti di particolari topografici ben identificabili.

CENNI DI METEOROLOGIA

108. Gli aspetti della meteorologia che devi conoscere in qualsiasi situazione operativa, specie quando agisci nell'ambito di piccoli reparti con compiti autonomi (ad esempio una pattuglia), sono sostanzialmente:
- la situazione astrale;
 - le previsioni meteorologiche.
109. I dati della situazione astrale di interesse sono:
- effemeridi (ora in cui sorge e tramonta il sole);
 - durata dell'arco diurno e notturno;
 - fase lunare;
 - orario in cui leva e cala la luna;
 - costellazioni di interesse visibili.
110. Gli indizi utilizzabili per la previsione delle condizioni meteorologiche sono riportati nel prospetto-fig.157.

PRINCIPALI INDIZI DELLA PREVISIONE DEL TEMPO	
DI TEMPO BUONO: <ul style="list-style-type: none"> - aurora rossa; - nebbia e rugiada al mattino; - rosso di sera; - nuvole sfilacciate a grande altezza, con sotto cumuli veloci; - nebbia di sera dopo una giornata di cattivo tempo; - fumo che si dissipa rapidamente; - freddo di notte, mitigato di giorno, rigoroso la sera. 	DI TEMPO CATTIVO: <ul style="list-style-type: none"> - giallo al tramonto; - tremolio delle stelle; - alone biancastro intorno alla luna o al sole; - formazione contemporanea di nubi di tipo diverso; - nubi che si innalzano celermente; - fumo che non si dissipa; - uccelli a volo bassissimo.

fig. 157

CAPITOLO IX

IMPIEGO DELLE ARMI INDIVIDUALI

IMPIEGO DEL FUCILE

- III. Il fucile è l'arma individuale più usata in combattimento.

E' pertanto necessario:

- curarne l'efficienza;
- controllare di frequente, specie in operazioni, che sia integro e impiegabile;
- adottare predisposizioni per l'impiego più efficaci in relazione alla situazione.

Nei prospetti in fig. 158 e in fig. 159 sono riportati, rispettivamente, alcuni controlli e predisposizioni da adottare in combattimento o in situazioni che richiedono una reazione immediata.

CONTROLLI DELL'ARMA IN COMBATTIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> - INTEGRITÀ dei congegni di puntamento; - ASSENZA di corpi estranei nella canna e in corrispondenza dell'otturatore; - POSIZIONE del selettore di tiro e di sicurezza; - AGGANCIO corretto del caricatore, specie dopo che l'arma ha subito urti; - PULIZIA del bocchettone di caricamento; - INTEGRITÀ del caricatore, specialmente i bordi superiori, e correttezza dell'inserimento dei colpi nel caricatore.

fig. 158

PREDISPOSIZIONI DELL'ARMA PER IL COMBATTIMENTO

SELETTORE DI TIRO SU COLPO SINGOLO:

- in aree urbanizzate in presenza di civili (esigenza di tiro selettivo e discriminante);
- per tiro da appostamenti contro bersagli oltre i 50 metri (il fuoco è più preciso e l'arma meno rilevabile).

SELETTORE DI TIRO SUL FUOCO A RAFFICA:

- in ogni situazione di possibile contatto ravvicinato improvviso con scarsa visibilità e campi di tiro limitati (notte, nebbia, boschi, abitati): il volume di fuoco compensa la scarsa precisione nel rilevare il bersaglio;
- per tiro da appostamenti contro bersagli a meno di 50 metri.

TENERE L'ARMA CON IL COLPO IN CANNA E IN SICUREZZA:

- certezza che non si verifichino inceppamenti almeno per il primo colpo;
- assenza di rumore per l'inserimento del colpo in canna prima di aprire il fuoco;
- garanzia da fuoco accidentale essendo inserita la sicurezza.

fig. 159

112. Le posizioni di tiro con il fucile in combattimento sono sostanzialmente tre:

- da terra (fig. 160);
- in ginocchio (fig. 161);
- in piedi (fig. 162),

e vengono assunte in relazione alla protezione e alla copertura disponibili e alle limitazioni che può presentare il campo di tiro.

Per il tiro da terra e in ginocchio è opportuno, rispettivamente, appoggiare l'arma e appoggiarsi con il corpo a un sostegno in modo che l'arma risulti più stabile e quindi il tiro più preciso.

POSIZIONE DI TIRO DA TERRA

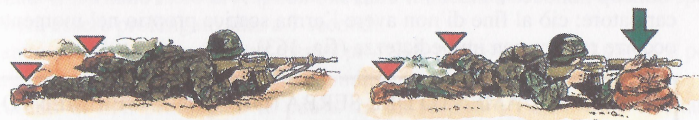


fig. 160

POSIZIONE DI TIRO IN GINOCCHIO

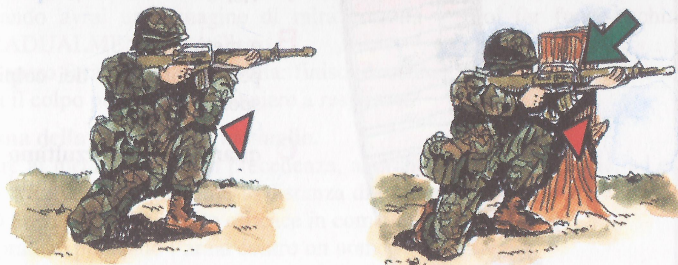


fig. 161

POSIZIONE DI TIRO IN PIEDI



fig. 162

ATTENZIONE:

Devi **SEMPRE** fermarti per sparare.

La posizione di tiro in piedi è da utilizzare sia per il tiro mirato sia per il tiro istintivo.

113. Nell'impiego del fucile, come di ogni arma automatica individuale, è importante acquisire, con l'addestramento, il **conteggio dei colpi sparati**, in modo da conoscere sempre, sia pure approssimativamente, quanti ne rimangono nel caricatore: ciò al fine di non avere l'arma scarica proprio nel momento in cui occorre reagire con immediatezza (fig. 163).



fig. 163

Se ritieni aver quasi esaurito il caricatore inserito nell'arma, e sei in una situazione di contatto, cambialo con uno pieno.

Assicurati in ogni caso che i caricatori siano facilmente sfilabili dalla giberna e non mescolare mai caricatori pieni con quelli da ricaricare.

Per velocizzare le operazioni di cambio del caricatore, è possibile unirne un altro a quello inserito, con nastro adesivo, ovviamente rovesciato rispetto al primo. **Evita di utilizzare questo accorgimento** allorché devi muovere a sbalzi su terreno vario o in un'area urbanizzata: il caricatore aggiunto può deformarsi per urti e la sua apertura può raccogliere corpi estranei che compromettono poi il funzionamento dell'arma.

114. Per effettuare il **firo mirato** devi innanzitutto:
- controllare la respirazione;
 - controllare l'azione sul grilletto;
 - stimare la distanza del bersaglio.

Controllo della respirazione.

La respirazione fa muovere il corpo, perciò quando spari dovrà essere controllata. Il normale ciclo di respirazione dura in media 5 secondi, quando spari dovrà essere prolungato sino a 7 secondi.

Quando prendi la mira fai due respiri profondi per ossigenare il corpo e poi spara nel corso della pausa di 6-7 secondi.

Ricordati di non prolungare la pausa tra un respiro e l'altro oltre il citato tempo, in quanto l'impulso naturale del tuo corpo a riprendere a respirare ti farà perdere la concentrazione.

Controllo dell'azione sul grilletto.

Devi rinunciare a schiacciare il grilletto durante la pausa di respirazione.

Evita ogni pressione sul grilletto prima di iniziare a prendere la mira.

Quando avrai un'immagine di mira corretta e vuoi far fuoco, schiaccia **GRADUALMENTE** il grilletto.

Lo sparo farà sobbalzare l'arma: finisci di schiacciare il grilletto e accompagna il colpo prima di ricominciare a respirare.

Stima della distanza del bersaglio.

Oltre ai metodi esposti in precedenza, allorché impieghi un fucile, ad esempio AR 70/90, per stabilire la distanza di un uomo puoi utilizzare il **METODO DEL MIRINO**, molto efficace in combattimento.

In pratica, puntando l'arma contro un uomo (fig. 164):

- se la figura appare **LARGA QUANTO IL MIRINO**, il bersaglio si trova a circa 150 metri;
- se la figura appare **LARGA COME METÀ MIRINO**, il bersaglio si trova a circa 300 metri.

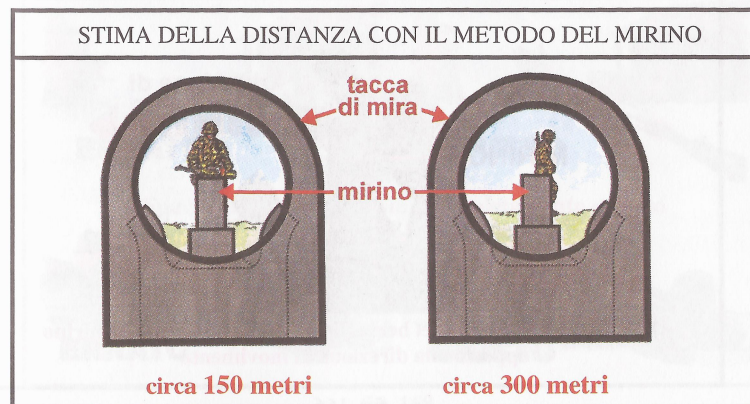


fig. 164

115. Per il tiro mirato contro uomini fermi o in movimento devi mirare alla parte bassa del bersaglio (fig. 165) in quanto l'uomo soggetto a fuoco tende istintivamente ad abbassarsi.



fig. 165

116. Per il tiro mirato contro bersagli in movimento trasversale, a qualsiasi distanza e velocità, devi puntare al centro del bersaglio utilizzando il lato del mirino opposto alla direzione in cui muove il bersaglio (fig. 166). In tal modo l'arma risulterà puntata automaticamente in modo da compensare lo spostamento del bersaglio.



fig. 166

117. Nel caso di fuoco contro bersagli in movimento è importante scegliere il momento in cui è più opportuno sparare e, nel caso di obiettivi multipli, la scelta del bersaglio. In particolare:

- se il bersaglio muove a sbalzi da un riparo ad un altro, è più vulnerabile appena inizia a muovere e quando sta per fermarsi, perché muove più lentamente (fig. 167);
- il bersaglio deve essere ingaggiato appena è completamente esposto e non è più protetto (fig. 168);



fig. 167



fig. 168

- nel caso di bersagli multipli, **non sparare nel gruppo**, ma mira a quello più pericoloso e poi rapidamente agli altri singolarmente.
Tieni il conteggio dei colpi sparati.

118. In condizioni di scarsa visibilità (di notte, con nebbia) oppure con campi di tiro limitati (zone boschive, aree urbanizzate) possono aver luogo contatti improvvisi e ravvicinati con il nemico nei quali la **rapidità di reazione è essenziale per sopravvivere.**

In tali circostanze devi sparare con la tecnica del **TIRO ISTINTIVO.**

Devi sparare senza utilizzare il congegno di puntamento del fucile e con le modalità riportate in fig. 169.

NON utilizzare questa tecnica contro bersagli distanti oltre 30 metri.

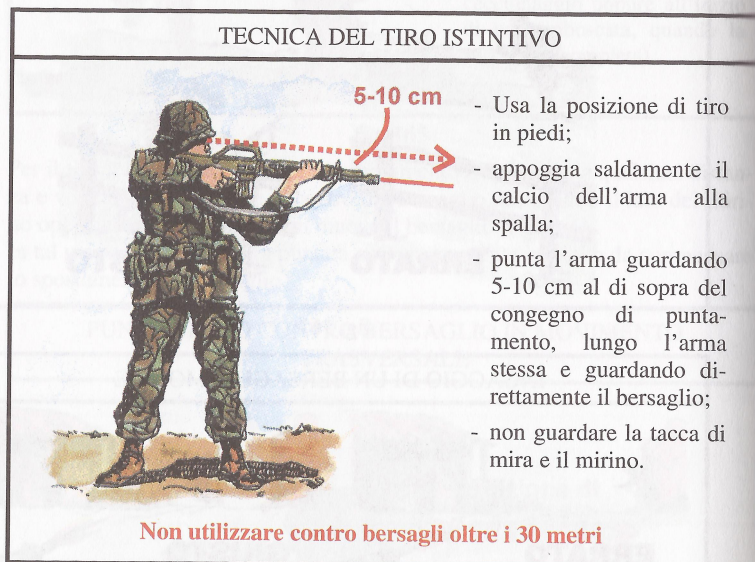


fig. 169

IMPIEGO DELLA PISTOLA

119. La pistola è un'arma essenzialmente di autodifesa; peraltro, risulta molto efficace per il limitato ingombro allorché si opera in **spazi angusti**, come all'interno di edifici e in cunicoli sotterranei.

E' quindi indispensabile che ogni militare sappia impiegarla.

Stanti le ridotte distanze nelle quali trova normalmente efficace impiego (circa 20 metri), il tiratore è particolarmente esposto alla reazione avversaria.

Di conseguenza, il tiro operativo deve essere eseguito:

- con rapidità estrema e precisione;
- da posizioni che offrono il minimo bersaglio all'avversario allorché il tiratore si trova allo scoperto;
- sfruttando i ripari disponibili sia come protezione sia come appoggio per l'impiego dell'arma.

120. La pistola può essere impiegata con:

- tiro rapido, senza traguardare i congegni di mira, sino ad una distanza di circa 7 metri (fig. 170);
- tiro rapido utilizzando i congegni di mira, sino ad una distanza di circa 20 metri.

Le posizioni di tiro possono essere **in piedi**, impugnando l'arma con una o due mani (figure 171 e 172), **da terra** (fig. 173) e **in ginocchio** (fig. 174).

Con tecniche specifiche, possono essere utilizzati, per l'appoggio, ripari verticali e orizzontali (fig. 175).

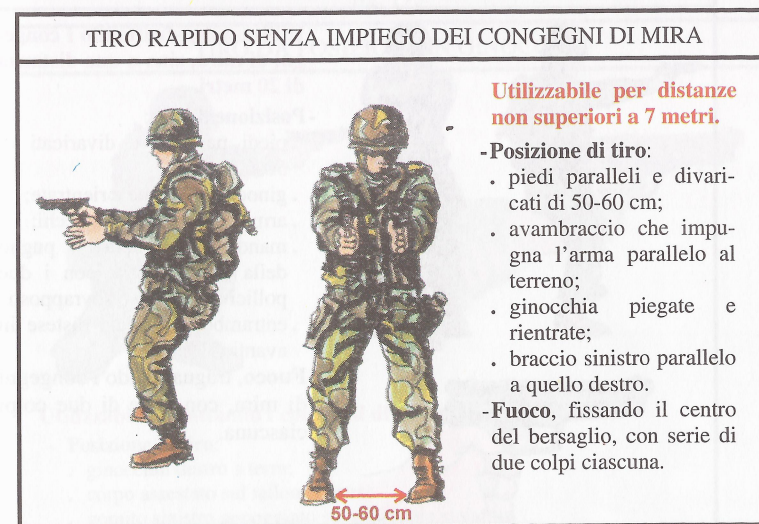


fig. 170

TIRO RAPIDO CON IMPIEGO DEI CONGEGNI DI MIRA



Utilizzabile per distanze sino a 15 metri.

- Posizione di tiro:

- piedi paralleli e divaricati di 50-60 cm;
- ginocchia piegate e rientrate;
- braccio destro teso con l'arma all'altezza degli occhi.
- braccio sinistro piegato davanti alla zona cardiaca.

- Fuoco, traguardando i congegni di mira, con serie di due colpi ciascuna.

fig. 171

TIRO RAPIDO A DUE MANI



Utilizzabile, sfruttando i congegni di mira, sino a una distanza di 20 metri.

- Posizione di tiro:

- piedi paralleli e divaricati di 50-60 cm;
- ginocchia piegate e rientrate;
- arma all'altezza degli occhi;
- mano sinistra sotto il pugno della mano destra, con i due pollici a contatto o sovrapposti.
- entrambe le braccia distese in avanti.

- Fuoco, traguardando i congegni di mira, con serie di due colpi ciascuna.

fig. 172

TIRO DA TERRA



Utilizzabile, sfruttando i congegni di mira, sino a 20 metri

- Posizione di tiro:

- gambe distese, unite o divaricate;
- braccia distese in avanti;
- mano sinistra che afferra da sotto il pugno della destra.

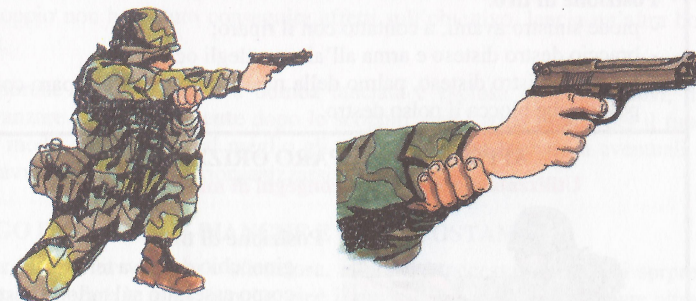
- Fuoco, traguardando i congegni di mira.



Se fosse necessario alzare la linea di mira, appoggiare il pugno sinistro verticalmente sul terreno, con il dito pollice alzato e afferrato dal pollice della mano destra.

fig. 173

TIRO DA POSIZIONE IN GINOCCHIO



Utilizzabile, sfruttando i congegni di mira, sino a 20 metri

- Posizione di tiro:

- ginocchio destro a terra;
- corpo assestato sul tallone destro;
- gomito sinistro appoggiato sul ginocchio sinistro;
- mano sinistra che afferra e blocca l'articolazione del gomito destro. **In alternativa, blocca il polso destro.**

- Fuoco, traguardando i congegni di mira.

fig. 174

TIRO SFRUTTANDO L'APPOGGIO DI RIPARI

APPOGGIO A RIPARO VERTICALE

Utilizzabile, sfruttando i congegni di mira, sino 20 metri



Posizione di tiro:

- piede sinistro avanti, a contatto con il riparo;
- braccio destro disteso e arma all'altezza degli occhi;
- braccio sinistro disteso, palmo della mano appoggiato al riparo con il pollice che blocca il polso destro.

APPOGGIO A RIPARO ORIZZONTALE

Utilizzabile, sfruttando i congegni di mira, sino 20 metri



Posizione di tiro:

- ginocchio destro a terra;
- corpo assestato sul tallone destro;
- braccia distese;
- mano sinistra appoggiata sul riparo e che afferra, da sotto, il pugno destro.

fig. 175

IMPIEGO DELLA BOMBA A MANO

121. La bomba a mano serve, di norma, per colpire il nemico a distanza ravvicinata senza esporsi e per bonificare un ambiente o una zona, non controllabile a priori, che si intende raggiungere (ad esempio la zona oltre un muro che stai per superare).

Offre il vantaggio di aver un effetto areale, sia pur limitato, per la proiezione delle schegge e un effetto collaterale dato dall'onda d'urto dell'esplosione, efficace soprattutto in ambienti chiusi.

122. E' evidente che nell'impiegarla devi fare attenzione a non subire a tua volta tali effetti.

Inoltre, se utilizzi una bomba con funzionamento a tempo, devi considerare la possibilità che il nemico la rilanci indietro.

E' pertanto necessario:

- lanciare la bomba a mano da dietro un ostacolo che garantisca protezione;
- assumere la posizione a terra dopo il lancio, nel caso non vi siano ostacoli;
- individuare un ostacolo vicino con cui ripararsi nel caso di rilancio della bomba.

In ogni caso devi osservare, se possibile, la prima fase della traiettoria per renderti conto della direzione e della portata del lancio e quindi dei possibili effetti nell'obiettivo. Qualora ritieni, dall'osservazione della traiettoria, che lo scoppio non ha potuto conseguire effetti sull'obiettivo, lancia un'altra bomba.

123. Allorché sei sicuro che la bomba lanciata è esplosa dove intendevi, devi avanzare **immediatamente** dopo lo scoppio, con l'arma pronta per il fuoco, in modo da sfruttarne al meglio gli effetti e da non lasciare a eventuali sopravvissuti il tempo di riorganizzarsi.

IMPIEGO DELLE ARMI BIANCHE E DI CIRCOSTANZA

124. Per la lotta ravvicinata e silenziosa, allorché è necessario agire di sorpresa, puoi utilizzare le armi bianche, cioè il pugnale o la baionetta, oppure altre di circostanza.

Poiché l'impiego di tali armi ha luogo a contatto fisico con l'avversario, è indispensabile una specifica **preparazione**:

- **psicologica**, sia per la violenza e la decisione con le quali deve essere portato l'attacco, sia per gli effetti cruenti che possono prodursi;
- **tecnica**, in quanto l'attacco deve tradursi in un unico colpo decisivo e devono essere prevenuti rumori che compromettono la sorpresa;
- **fisica**, per portare con violenza l'attacco e fronteggiare eventuali reazioni.

125. Gli elementi di base da considerare nella lotta ravvicinata sono riportati nel prospetto in fig. 176.

Stante la finalità del manuale l'esame dell'impiego delle armi bianche e di circostanza sarà limitato all'attacco da tergo per la eliminazione o per la neutralizzazione di sorpresa di un avversario.

ELEMENTI DI BASE PER LA LOTTA RAVVICINATA

AVERE LA CAPACITÀ E LA POSSIBILITÀ di avvicinamento silenzioso a **contatto fisico**.

DECIDERE A PRIORI il comportamento nel caso venga meno la sorpresa prima, durante o dopo l'attacco.

VALUTARE come e se il vestiario e l'equipaggiamento del nemico possono condizionare l'azione (esempio giubbotto-antischegge indossato, abiti pesanti, bavero alzato).

SCEGLIERE il tipo di arma e la modalità d'attacco in funzione di tali condizioni e degli effetti da conseguire (neutralizzazione o eliminazione).

AGIRE, ogni qualvolta possibile, senza equipaggiamento, armamento ed elmetto per avere la massima libertà di movimento ed evitare rumori.

PREVENIRE RUMORI prodotti dalla caduta dell'avversario e della sua arma.

fig. 176

126. Il **pugnale** e la **baionetta** sono denominate **ARMI BIANCHE** in quanto atte ad eliminare l'avversario con ferite di punta o di taglio.

Per l'impiego in situazioni di contatto ravvicinato, è opportuno che il pugnale sia dotato di fodero in cuoio, senza parti metalliche o di materiale plastico che potrebbero comprometterne l'estrazione silenziosa.

Inoltre, il pugnale può essere portato agganciato al cinturone o fissato con nastro adesivo ad uno spallaccio.

Questa seconda soluzione è preferibile per i motivi indicati in fig. 177, ed è più idonea sotto il profilo ergonomico.

POSIZIONE DEL PUGNALE SULLA PERSONA



Vantaggi dell'aggancio del pugnale a uno spallaccio anziché al cinturone:

- estrazione più rapida perché l'impugnatura è più libera;
- l'arma risulta sempre impugnata correttamente;
- il pugnale è aderente al corpo e non si impiglia durante il movimento;
- posizione precisa e isolata, rispetto al resto dell'equipaggiamento, che facilita l'estrazione nel caso di colluttazione.

fig. 177

Nella fig. 178 sono riportate le modalità per l'attacco da tergo.

IMPIEGO DEL PUGNALE PER ATTACCO DA TERGO



- Strisciare sino a due passi dall'avversario.
- Sollevarsi per lo scatto in avanti.
- Balzare alle spalle dell'avversario:
 - . afferrando con la mano sinistra il mento, coprendogli la bocca e tirando indietro e di lato la testa;
 - . facendo aderire la gamba sinistra a quella dell'avversario.
- Vibrare il colpo con il pugnale all'altezza dell'ultima costola.

fig. 178

127. Le armi di circostanza di più comune impiego possono essere considerati il **laccio** e l'**attrezzo leggero**.

Il **laccio** è costituito da:

- un cordino, possibilmente metallico, lungo circa 1 metro;
- due maniglie, alle estremità del cordino, per la presa.

Nella scelta del cordino occorre tener presente che:

- se è metallico, deve essere molto flessibile. Particolarmente idonei sono i fili di guida dei missili controcarro filoguidati;
- se non è metallico, non dev'essere assolutamente elastico.

Nella fig. 179 è riportata la tecnica di impiego del laccio.

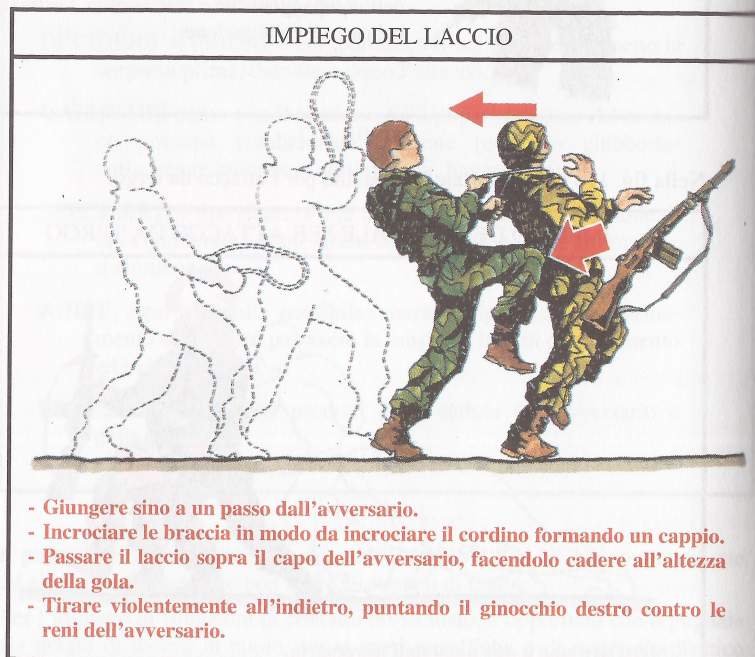


fig. 179

L'**attrezzo leggero** (o una scure) può essere utilizzato, a differenza delle armi esaminate in precedenza, anche per la sola neutralizzazione di un avversario, allorché usato di piatto come corpo contundente.

Nella fig. 180 ne è riportata la tecnica di impiego.

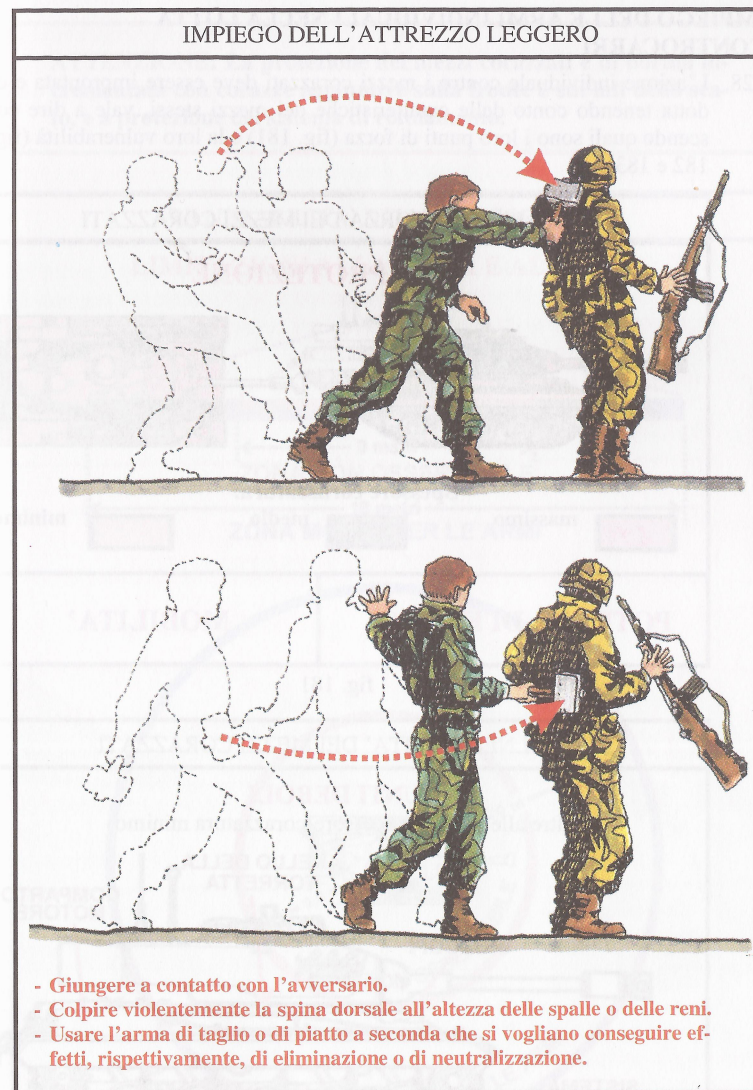


fig. 180

IMPIEGO DELLE ARMI INDIVIDUALI NELLA LOTTA CONTROCARRI

128. L'azione individuale contro i mezzi corazzati deve essere improntata e condotta tenendo conto delle caratteristiche dei mezzi stessi, vale a dire conoscendo quali sono i loro punti di forza (fig. 181) e la loro vulnerabilità (figure 182 e 183).

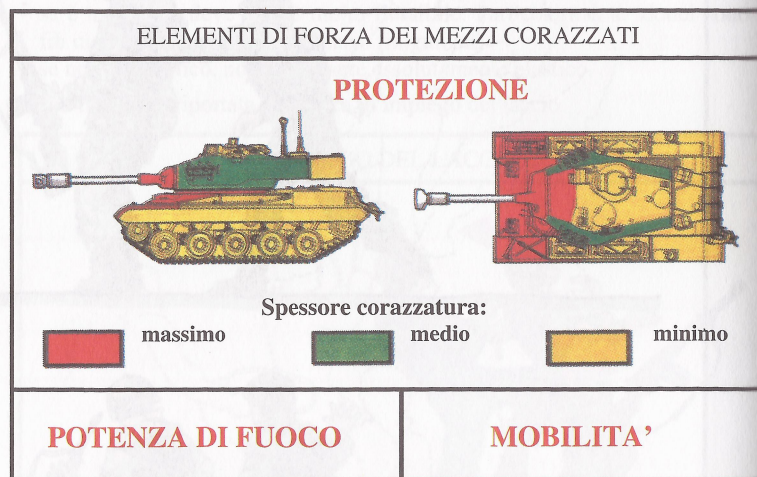


fig. 181

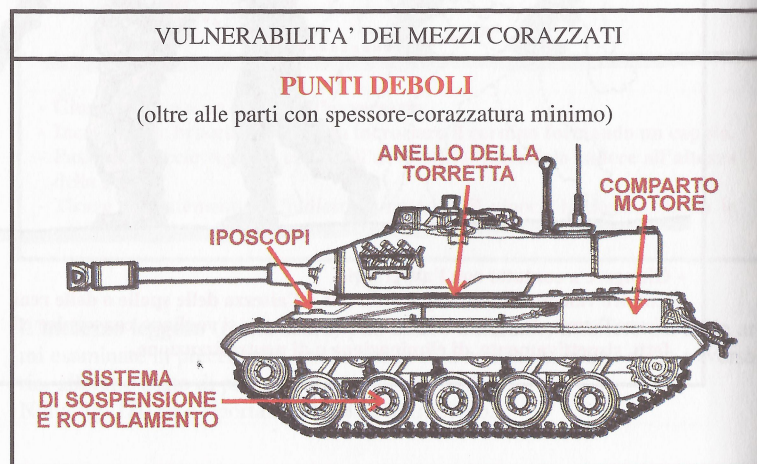


fig. 182

ATTENZIONE: La protezione dei mezzi corazzati è di norma incrementata con corazze aggiuntive sulla fronte e sui lati dello scafo, e a protezione del sistema di rotolamento.

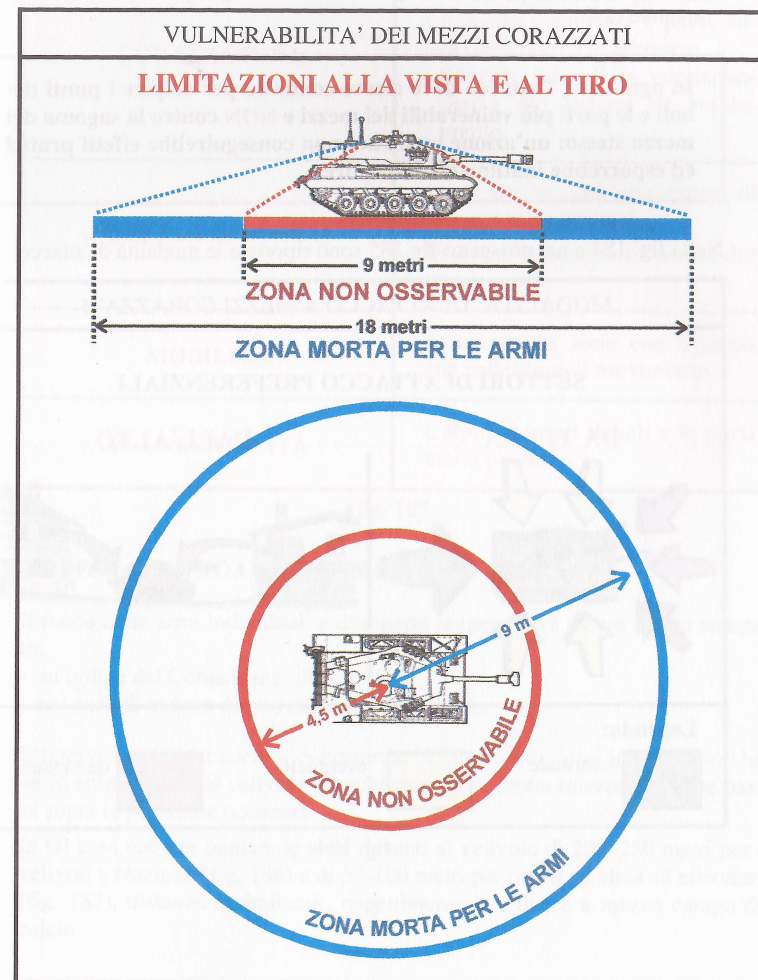


fig. 183

129. L'azione individuale di attacco a mezzi corazzati può essere condotta mediante:
- bombe controcarro caricate con il fucile da breve distanza (massimo 150 metri);
 - bombe a mano incendiarie, anche di circostanza;
 - armi automatiche con fuoco di precisione contro gli iposcopi e le basi delle antenne radio.

In ogni caso, l'attacco deve essere condotto per colpire i punti deboli e le parti più vulnerabili dei mezzi e **NON** contro la sagoma del mezzo stesso: un'azione inefficace non conseguirebbe effetti pratici ed esporrebbe inutilmente il tiratore.

Nella fig. 184 e nel prospetto-fig.185 sono riportate le modalità di attacco.

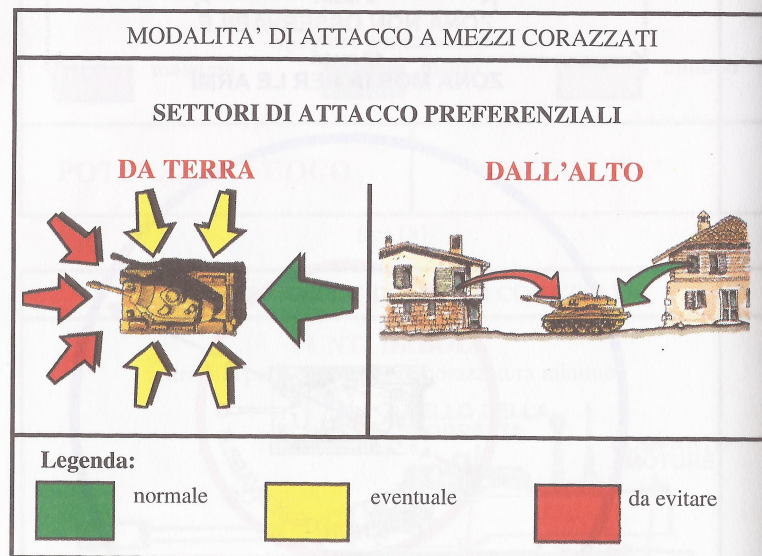


fig. 184

MODALITA' DI ATTACCO A MEZZI CORAZZATI	
Caratteristiche dei mezzi da considerare	Modalità di attacco
CORAZZATURA	Colpire, in ordine di priorità: - fiancata posteriore e parte superiore dietro la torretta; - fiancate laterali in corrispondenza dei sistemi di rotolamento.
POTENZA DI FUOCO	Attaccare in zone con campi di tiro e di vista limitati. Sfruttare le zone non battute dai mezzi.
MOBILITÀ	Attaccare in zone con ostacoli che rallentano il movimento.
VULNERABILITÀ	Colpire i punti deboli e le parti meno protette.

fig. 185

AUTODIFESA CONTROAEREI CON LE ARMI LEGGERE

130. Il fuoco delle armi individuali e di reparto leggero deve essere aperto soltanto:
- su ordine del Comandante di reparto;
 - nel caso di attacco diretto da parte del velivolo.
131. L'intervento deve tendere a concentrare il fuoco delle armi in un punto che verrà attraversato dal velivolo allorché muove con rotta trasversale o che passa sopra la posizione occupata.

In tal caso occorre puntare le armi davanti al velivolo di 200-250 metri per i velivoli a reazione (fig. 186) e di 50-100 metri per quelli ad elica ed elicotteri (fig. 187), distanze assimilabili, rispettivamente a due e a mezzo campo di calcio.

PUNTAMENTO SU VELIVOLI A REAZIONE

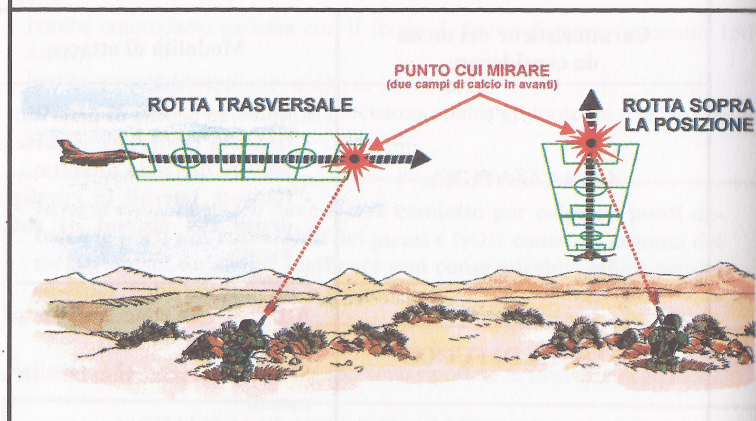


fig. 186

PUNTAMENTO SU ELICOTTERI

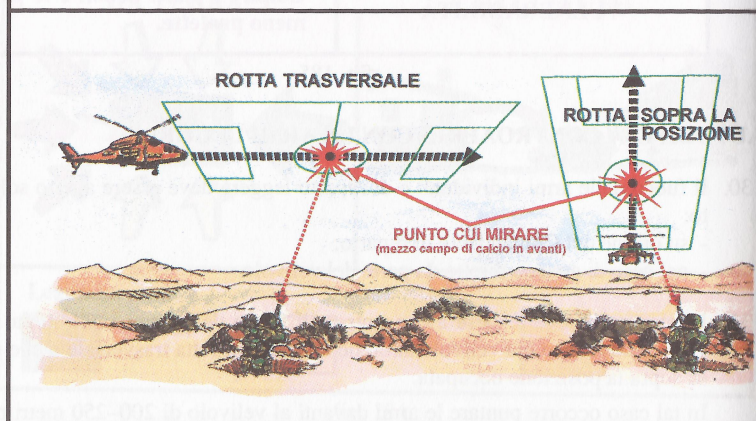


fig. 187

Se il velivolo dirige sulla posizione, si punta direttamente su di esso (figura 188).

PUNTAMENTO SU VELIVOLI DIRETTI CONTRO LA POSIZIONE

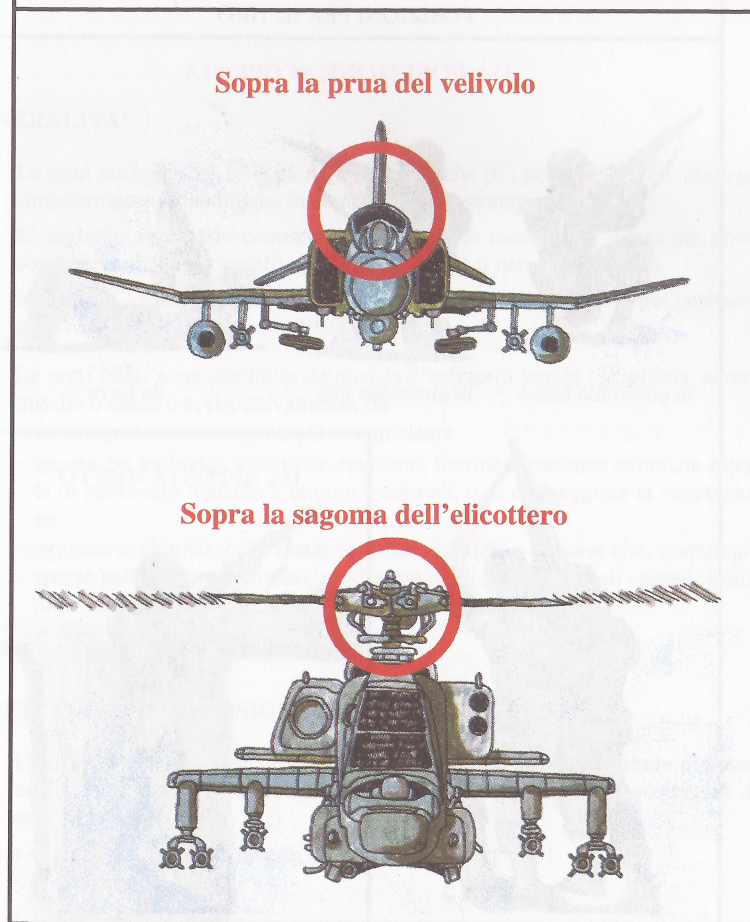


fig. 188

132. Le posizioni che possono essere assunte per il tiro sono riportate in fig. 189. A meno di ordini specifici, nel caso di attacco aereo devi innanzitutto reagire con le modalità previste al para.29 e, successivamente, appostarti per il tiro.



fig. 189

CAPITOLO X

LA PROTEZIONE ANTI-NBC

GENERALITA'

133. Le armi nucleari (**N**), biologiche (**B**) e chimiche (**C**) possono trovare impiego singolarmente o combinate, in campo tattico e strategico.

E' pertanto necessario conoscere gli effetti e le modalità di difesa per poter sopravvivere ed operare efficacemente nel caso il nemico le utilizzi.

In questo Capitolo sono appunto riportati gli elementi essenziali per conoscere e fronteggiare la minaccia NBC.

134. Le armi NBC sono costituite da qualsiasi mezzo di lancio (artiglieria, aereo, missile o mezzo) e, rispettivamente, da:

- un ordigno che contenga esplosivo nucleare;
- aggressivi biologici, cioè microrganismi, tossine e sostanze chimiche capaci di provocare malattie a uomini e animali, o di danneggiare la vegetazione;
- aggressivi chimici, cioè sostanze solide, liquide o gassose che, comunque sparse nell'aria o nel terreno, producono negli uomini e negli animali lesioni di varia natura, anche letali.

EFFETTI DI UNA ESPLOSIONE NUCLEARE

135. Una esplosione nucleare origina una concentrazione di **eccezionale potenza esplosiva** capace di dar luogo alla produzione di una enorme quantità di energia.

Questa energia promuove i seguenti effetti (prospetto-fig.190):

- termico-luminoso;
- meccanico;
- radioattivo;
- impulso elettromagnetico.

EFFETTI DI UNA ESPLOSIONE NUCLEARE	
TERMICO-LUMINOSO	<ul style="list-style-type: none"> - Lampo di luce e onda di calore della durata di alcuni secondi. - Provoca ustioni dirette da vampa, indirette (per incendio di indumenti) e cecità temporanea (abbagliamento) o permanente (da ustioni).
MECCANICO	<ul style="list-style-type: none"> - Onda d'urto in due tempi: dal punto di scoppio verso l'esterno e poi dall'esterno verso il punto di scoppio. Si sposta a una velocità di 400 m/sec circa. - Provoca perdite per materiali proiettati, crolli, pressione.
RADIOATTIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Radiazioni nucleari, alcune delle quali possono avere effetti letali. - Si distingue in: <ul style="list-style-type: none"> • effetto immediato, che si esaurisce in 60 secondi dallo scoppio ed ha la velocità della luce; • effetto residuo, che si manifesta anche a distanza con la ricaduta al suolo di materiali vari radioattivi, sollevati dallo scoppio.
IMPULSO ELETTROMAGNETICO	<ul style="list-style-type: none"> - Impulso di energia elettromagnetica di brevissima durata.

fig. 190

Perché ti renda conto dell'ampiezza degli effetti di un'esplosione nucleare, nel prospetto-fig.191 sono riportate le distanze alle quali sono significativi gli effetti di un ordigno atomico tipo Hiroshima-Nagasaki.

EFFETTI DI UNA ESPLOSIONE NUCLEARE - Esempio di un ordigno da 20 kiloton (*) -	
Distanze dal punto di scoppio (PUNTO ZERO)	
- EFFETTO TERMICO -	
2.100 m	ustioni III grado
3.100 m	ustioni II grado
4.200 m	ustioni I grado
- RADIAZIONI INIZIALI -	
1.150 m	100% letale
1.250 m	50% letale
1.600 m	malessere
- EFFETTO MECCANICO -	
800 m	danni gravi (mezzi non riparabili)
1.800 m	danni medi (mezzi riparabili)
2.400 m	danni lievi (mezzi impiegabili)
(*) 1 kiloton = 1.000 tonnellate di tritolo	

fig. 191

PROTEZIONE DAGLI EFFETTI DI UNA ESPLOSIONE NUCLEARE

136. Le misure di protezione per il caso di esplosione nucleare devono consentirti di sottrarti agli effetti iniziali termici e radioattivi e a quelli meccanici (proiezione di materiali, crolli, sovrappressione) e agli effetti della ricaduta radioattiva.

Nel prospetto-fig.192 è riportato il comportamento da tenere nel caso di **scoppio preavvisato**.

Nello scegliere un riparo tieni sempre presente che può subire spostamenti o essere distrutto dalla onda d'urto e risultare quindi pericoloso per la tua incolumità.

COMPORTAMENTO NEL CASO DI SCOPPIO PREAVVISATO

PONITI AL RIPARO sfruttando, in ordine di priorità:

- ricoveri sotterranei;
- appostamenti coperti o cunicoli;
- mezzi corazzati (dentro o meglio sotto in buche coperte);
- teli protettivi o poncho per coprire la persona o la buca.

RIDUCI le parti del corpo scoperte, fascia eventuali ferite e, se possibile, indossa al maschera anti-NBC e l'indumento protettivo.

RICORDA che un riparo scoperto non ti protegge dalla ricaduta radioattiva.

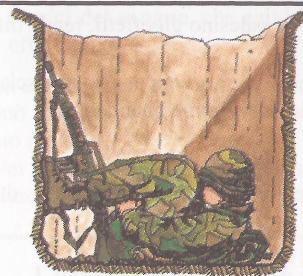
fig. 192

Nel prospetto-fig.193 è riportato il comportamento da tenere nel caso di **scoppio senza preavviso**, indicato dall'apparizione improvvisa di un lampo di luce.

COMPORTAMENTO NEL CASO DI SCOPPIO IMPROVVISO

Se ti trovi allo scoperto...

- gettati a terra, con il viso rivolto in basso, gli occhi chiusi, le mani sotto le ascelle, i piedi verso il punto di scoppio;
- copri la pelle esposta;
- tieni l'arma sotto il corpo;
- rimani immobile per almeno 90 secondi;
- poniti al riparo dalla caduta radioattiva, o agisci secondo gli ordini ricevuti;
- indossa la maschera anti-NBC.



Se ti trovi in un appostamento...

- rannicchiati sul fondo della buca con le gambe che coprono il tronco (vedi illustrazione);
- se puoi, copriti con lo zaino;
- rimani immobile per 90 secondi;
- copri la buca con il poncho e indossa la maschera anti-NBC.

fig.193

137. Dopo uno scoppio nucleare permane il pericolo connesso con la ricaduta radioattiva che può essere contrastato solo con una protezione a cielo coperto e chiusa ai lati. E' comunque necessario:

- permanere al riparo sino a quando non venga accertata l'intensità della radioattività o intervengano ordini diversi;
- chiudere tutte le aperture dei mezzi, se in movimento;
- tenere la maschera anti-NBC indossata o proteggere naso e bocca con un fazzoletto;
- attendere l'autorizzazione prima di consumare cibi o bere acqua;
- procedere alla bonifica individuale.

138. Le offese più comuni che puoi subire sono: shock, emorragia, fratture, ustioni e offese da radioattività.

Sintomatologie e modalità di soccorso per le prime saranno trattate nel Capitolo XIV, non essendo specifiche. Per quanto ha tratto con i sintomi della radioattività, di norma essi compaiono dopo 1-6 ore dall'esposizione, sotto forma di mal di testa, nausea, vomito e dissenteria.

Non vi sono misure di pronto soccorso: eventuali colpiti devono essere affidati a strutture sanitarie.

EFFETTI DEGLI AGGRESSIVI BIOLOGICI E PROTEZIONE

139. Gli aggressivi biologici hanno la capacità di provocare gravi malattie contagiose (quali ad esempio peste, colera, tifo, febbre gialla, vaiolo).

L'individuo può essere attaccato attraverso la via:

- epidermica-mucosa;
- digestiva;
- respiratoria.

140. Le colture batteriche usate appaiono sotto forma di polvere finissima (aerosol solido) o di liquido (aerosol liquido) che possono essere disseminate nel terreno con le modalità già esaminate o diffuse mediante sabotaggio (ad esempio contagiando un acquedotto).

La difficoltà di rilevazione, prima che se ne palesino gli effetti, rende difficile la protezione.

141. Nel caso venga rilevato un attacco (un aereo che sorvola una zona lasciandosi alle spalle una nube, costituisce un indizio) devi immediatamente:

- indossare la maschera anti-NBC,
- indossare l'indumento protettivo,

facendo attenzione a non esporre le parti interne di questi durante l'operazione.

CARATTERISTICHE E EFFETTI DEGLI AGGRESSIVI CHIMICI

142. Gli aggressivi chimici hanno la proprietà di praticare negli uomini, lesioni di varia natura e tali da provocarne la morte o menomarne l'efficienza per un periodo più o meno lungo.

Rappresentano una minaccia estremamente pericolosa, sia per la varietà di caratteristiche fisiche e di azione (prospetto-fig.194), sia per la varietà di effetti che possono produrre.

CARATTERISTICHE DEGLI AGGRESSIVI CHIMICI	
In relazione a:	Caratteristiche alternative
STATO FISICO	solidi, liquidi o gassosi.
RAPIDITA' DI EFFETTO	- immediati (efficaci dopo pochi secondi); - differiti (efficaci dopo un certo tempo).
TEMPO DI PERMANENZA	- persistenti (efficaci per ore o settimane); - non persistenti (efficaci per minuti).

fig.194

143. In relazione agli **effetti principali** che producono, gli aggressivi chimici si suddividono in:

- **nervini**, che agiscono sulle giunzioni neuro-muscolari, provocando la morte rapidamente;
- **vescicanti**, che producono lesioni simili a scottature sulla pelle o, se inspirati, alle vie respiratorie;
- **soffocanti**, che agiscono sulle vie respiratorie, provocando l'asfissia dei colpiti;
- **incapacitanti**, che provocano una inabilitazione temporanea;
- **irritanti**, che provocano irritazioni con effetti lacrimogeni o starnutatori-vomitatori;
- **tossici del sangue**, che agiscono sulle cellule del sangue e dei tessuti, con effetti letali.

144. La conoscenza delle loro caratteristiche e dei primi sintomi dei loro effetti, ti può consentire di affrontarli, a prescindere dall'organizzazione di allarme del tuo reparto.

Nei prospetti-fig. da 195 a 197 sono riportati, appunto, gli aspetti peculiari di ciascuno dei tipi di aggressivi elencati in precedenza.

AGGRESSIVI NERVINI E VESCICANTI		
Caratteristica	NERVINI	VESCICANTI
Stato fisico	- liquido, aerosol o vapori.	- liquido, aerosol o vapori.
Odore caratteristico	- frutta; - canfora; - inodore.	- aglio; - muffa, pesce; - geranio.
Rapidità di effetto	- immediato.	- differito o immediato.
Vie di penetrazione	- inalatoria e cutanea.	- inalatoria e cutanea.
Protezione individuale	- maschera anti-NBC e vestito protettivo.	- maschera anti-NBC e vestito protettivo.
Persistenza	- non persistenti o persistenti.	- persistenti.
Sintomi iniziali	- visione indistinta, malessere, scolo nasale.	- irritazione della pelle, vesciche, bruciore agli occhi, tosse.

fig. 195

AGGRESSIVI SOFFOCANTI E INCAPACITANTI		
Caratteristica	SOFFOCANTI	INCAPACITANTI
Stato fisico	- liquido, aerosol, vapori o gas.	- aerosol.
Odore caratteristico	- fieno marcio; - dolciastro, melassa; - pungente.	- non conosciuto.
Rapidità di effetto	- differito.	- differito.
Vie di penetrazione	- inalatoria e cutanea.	- inalatoria.
Protezione individuale	- maschera anti-NBC.	- maschera anti-NBC.
Persistenza	- non persistenti.	- non persistenti.
Sintomi iniziali	- tosse, difficoltà di respirazione, mal di testa.	--

fig. 196

AGGRESSIVI IRRITANTI E TOSSICI DEL SANGUE		
Caratteristica	IRRITANTI	TOSSICI DEL SANGUE
Stato fisico	- aerosol.	- aerosol o vapori.
Odore caratteristico	- aglio, mandorle amare; - fiori di melo; - pungente.	- mandorle amare; - inodori.
Rapidità di effetto	- immediato.	- immediato.
Vie di penetrazione	- inalatoria, cutanea o occhi.	- inalatoria o cutanea.
Protezione individuale	- maschera anti-NBC.	- maschera anti-NBC e vestito protettivo.
Persistenza	- non persistenti.	- non persistenti.
Sintomi	- irritazione agli occhi e alle vie respiratorie.	- lacrimazione, mal di testa.

fig. 197

PROVVEDIMENTI IMMEDIATI NEL CASO DI OFFESA "C"

145. La rivelazione di un aggressivo chimico può, entro certi limiti al fine dell'allarme, basarsi sul **riconoscimento sensoriale** (prospetto-fig.198), cioè sulla percezione di odori caratteristici di un aggressivo, specie se estranei all'ambiente in cui operi, sull'osservazione o sull'ascolto di eventi specifici che possono essere connessi con l'impiego di un aggressivo.

RICONOSCIMENTO SENSORIALE DI AGGRESSIVI "C"	
SENSI	PERCEZIONI
OLFATTO	percezione di odori inconsueti per l'ambiente e caratteristici degli aggressivi
UDITO	esplosione attutita di proiettili, con emissione di vapori e poche schegge
VISTA	- goccioline non giustificabili sulla vegetazione o chiazze scure sul terreno - dense nuvole di vapori aderenti al suolo - aereo che sorvola a bassa quota o che lascia dietro di sé una nube tendente a cadere al suolo

fig. 198

L'azione dei sensi, può essere integrata dal riscontro dei **sintomi iniziali** dell'organismo conseguenti alla presenza di un aggressivo (fig. 199).

Sintomi da conoscere perfettamente in quanto, molto aggressivi, hanno **effetto immediato**.

MANIFESTAZIONI SINTOMATICHE	
	<p>APPENA PERCEPISCI QUESTI SINTOMI DAI L'ALLARME E...</p> <p>TRATTIENI IL RESPIRO</p> <p>CHIUDI GLI OCCHI</p> <p>INDOSSA LA MASCHERA ANTI-NBC</p>

fig. 199

146. Una volta che ha avuto luogo un attacco con aggressivi chimici, occorre procedere alla **bonifica**, cioè porre in atto operazioni per eliminare, neutralizzare o quanto meno ridurre il pericolo della contaminazione. Stanti le finalità del Manuale, saranno presi in considerazione soltanto i **provvedimenti immediati** da adottare ai fini della sopravvivenza, utilizzando i materiali di dotazione individuale e altri di circostanza.

ATTENZIONE:

- la **bonifica individuale riguarda, oltre la persona, l'equipaggiamento e le armi;**
- le **operazioni di bonifica devono essere effettuate con la maschera anti-NBC indossata.**

I provvedimenti immediati di bonifica (prospetto-fig.200) sono di norma attuati solo in caso di contaminazione da aggressivi **vescicanti** e **nervini**.

PROVVEDIMENTI IMMEDIATI	
OFFESE DA AGGRESSIVI VESCICANTI	
Utilizzare: polveri bonificanti, acqua.	
Provvedimenti:	
Occhi:	lavare con abbondante acqua senza strofinare .
Pelle:	<ul style="list-style-type: none"> - cospargere la parte contaminata con polvere bonificante e rimuoverla dopo 5 minuti senza strofinare; - in alternativa, asportare il liquido con tessuti assorbenti senza strofinare e poi lavare con acqua; - ricoprire eventuali vesciche con garza asciutta e pulita.
OFFESE DA AGGRESSIVI NERVINI	
Utilizzare: autoiniezioni di atropina, polveri bonificanti.	
Provvedimenti:	
<ul style="list-style-type: none"> - iniettare ai primi sintomi la 1^a iniezione e, se necessario, la 2^a e la 3^a intervallate di 10 minuti. Le siringhe vuote vanno appuntate nel taschino sinistro; - bonificare parti di pelle contaminata da liquido come per i vescicanti; - praticare la respirazione artificiale; - praticare il massaggio cardiaco. 	

fig. 200

Per quanto riguarda gli altri tipi di aggressivi, i provvedimenti da adottare, nel caso di offesa, sono:

- per i **soffocanti**, tenere il colpito al caldo e sdraiato. **Non praticare la respirazione artificiale**;
- per i **tossici del sangue**, sgomberare il colpito su strutture sanitarie;
- per gli **irritanti** e gli **incapacitanti**, esporre il colpito all'aria in zona non contaminata.

MATERIALI NBC DI DOTAZIONE INDIVIDUALE

147. La dotazione individuale di materiali NBC comprende i materiali riportati in fig. 201.

MATERIALE NBC DI DOTAZIONE INDIVIDUALE	
- PROTEZIONE -  Maschera con borsa  Indumento protettivo	- RIVELAZIONE -  CARTINE RILEVATRICI DI AGGRESSIVI CHIMICI M.72 Lotto 4 - AF - PMI - 76 Cartine rivelatrici a cambiamento di colore - BONIFICA E AUTOSOCORSO -  bendaggio antiustione due aspersori di polvere bonificante tre autoiniettori di atropina compresse antidolore bustina di sali antishock

fig. 201

148. La **maschera anti-NBC** e il **vestito protettivo** sono i mezzi fondamentali per la protezione e devi conoscerli in modo da saperli indossare correttamente e operare con tali mezzi indossati.

In fig. 202 sono illustrate le modalità per indossare la maschera.



fig. 202

Ricorda che, una volta calzata la maschera e prima di togliere il tappo del filtro, devi:

- espirare per eliminare qualunque traccia di aggressivo contenuta all'interno del facciale;
- inspirare per controllare la tenuta della maschera.

Nell'indossare il sopravvestito, poni particolare attenzione a non contaminare la superficie interna ponendola a contatto con parti di vestiario contaminate o esponendo le parti interne a contaminazione.

149. Nella fig. 203 sono illustrate le modalità di impiego di alcuni materiali di bonifica e autosoccorso di dotazione individuale.

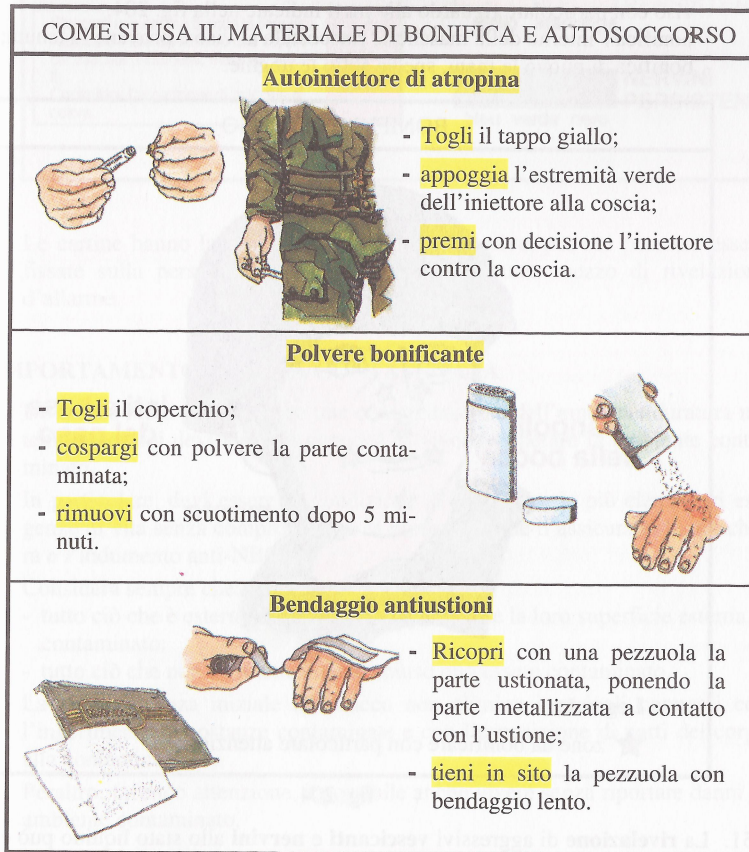


fig. 203

Per quanto riguarda l'uso degli altri materiali:

- le **compresse antidolore**, utili per lenire il dolore da lesioni di qualsiasi natura, vanno ingerite con acqua;
- la **polvere antishock** deve essere sciolta in un litro d'acqua (utilizzando ad esempio la borraccia) e somministrata a piccoli sorsi.

150. Nel caso di contaminazione senza preavviso, **una volta indossata la maschera**, devi porti in un riparo a cielo coperto o sotto al poncho e compiere le seguenti operazioni:
- bonifica le mani;
 - chiudi gli occhi, trattieni il respiro, scosta la maschera dal viso e bonifica il viso con particolare riguardo alle parti indicate nella fig. 204;
 - bonifica l'interno della maschera, riaccostala al viso e provane la tenuta;
 - bonifica di nuovo le mani, specie sotto le unghie.



fig. 204

151. La **rivelazione** di aggressivi **vescicanti** e **nervini** allo stato liquido può essere effettuata con le cartine rivelatrici di dotazione individuale.

A seconda del colore che assumono, esposte all'aggressivo, indicano il tipo di questo (fig. 205).

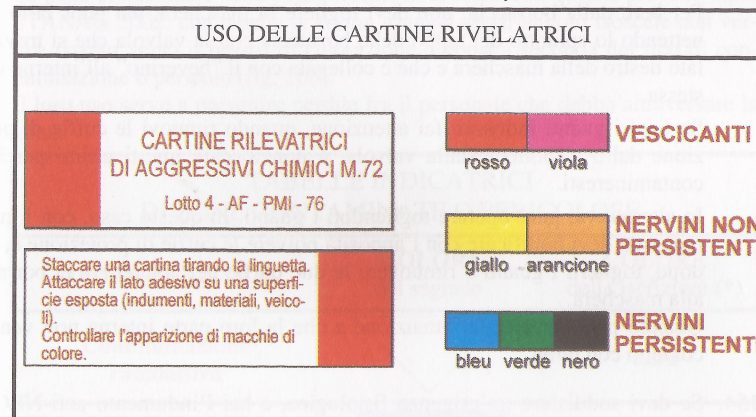


fig. 205

Le cartine hanno la proprietà di essere autoadesive, per cui possono essere fissate sulla persona o sull'equipaggiamento quale mezzo di rivelazione d'allarme.

COMPORTAMENTO IN ZONA CONTAMINATA

152. Un'offesa NBC può produrre una contaminazione dell'ambiente duratura nel tempo, per cui devi avere la capacità di vivere e operare in ambiente contaminato.

In particolare, devi essere in condizione di soddisfare le più elementari esigenze di vita senza compromettere la protezione che ti assicurano la maschera e l'indumento anti-NBC.

Considera sempre che:

- tutto ciò che è esterno a tali mezzi, quindi anche la loro superficie esterna, è contaminato;
- tutto ciò che non è ermeticamente chiuso può essere contaminato.

La sopravvivenza iniziale all'attacco non elimina i pericoli connessi con l'ingerimento di sostanze contaminate e con l'esposizione di parti del corpo alla contaminazione.

Pertanto, facendo attenzione, è possibile anche vivere senza riportare danni in ambiente contaminato.

153. Per consumare cibi o per bere acqua, salvo quella della borraccia, attendi l'autorizzazione.

Per bere dalla borraccia, non devi togliere la maschera, ma puoi farlo connettendo lo spinotto del tappo della borraccia con la valvola che si trova sul lato destro della maschera e che è collegata con il "beverino" all'interno della stessa.

Se tieni i guanti indossati fai attenzione, quando rimuovi le cuffie di protezione dallo spinotto e dalla valvola, a non toccare questi ultimi perché li contamineresti.

In alternativa, puoi operare togliendoti i guanti. In questo caso, con i guanti indossati devi bonificare con l'apposita polvere le cuffie di protezione e, solo dopo, toglierti i guanti e rimuovere le due cuffie per connettere la borraccia alla maschera.

Quando posi i guanti fai attenzione a che la loro parte interna non venga a contatto con nulla.


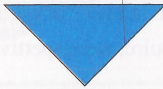
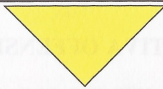

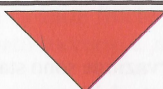


154. Se devi soddisfare un'esigenza fisiologica, e hai l'indumento anti-NBC indossato, opera nel modo seguente:

- scegli una zona elevata e senza cespugli;
- rimuovi, con l'attrezzo leggero, uno strato di terra profondo 5-10 cm e ampio quanto basta per deporvi lo zaino e l'arma;
- scava una buca profonda circa 30 cm vicino all'area ripulita (se necessario);
- bonifica i guanti;
- ripiega verso l'alto i lembi inferiori della giacca e verso il basso quelli superiori dei pantaloni, senza toccare i vestiti sottostanti, dopo avere di nuovo bonificato i guanti;
- toglì i guanti e posali vicino;
- soddisfa l'esigenza fisiologica facendo attenzione a non contaminare i vestiti con l'indumento protettivo;
- rimetti i guanti senza toccarne la superficie esterna;
- sistema di nuovo l'indumento protettivo;
- ricopri la buca e l'area bonificata cancellando ogni traccia.

TABELLE INDICATRICI DI ZONE CONTAMINATE O PERICOLOSE

155. Le zone contaminate sono segnalizzate, in accordo con quanto previsto dallo STANAG 2002, con tabelle di forma triangolare (triangolo isoscele con vertice rivolto verso il basso) di colorazione diversa a seconda del tipo di contaminazione o pericolo (fig. 206).

Il loro uso serve a prevenire perdite fra il personale che debba attraversare la zona.

TABELLE INDICATRICI DI ZONE CONTAMINATE O PERICOLOSE		
TIPO DI PERICOLO	COLORI del segnale	COLORE delle iscrizioni (*)
Contaminazione radioattiva		nero
Contaminazione biologica		rosso
Contaminazione chimica		rosso
Campi minati (o ostacoli) chimici		giallo
Campi minati (o ostacoli) diversi da quelli chimici		bianco
Zone con trappole esplosive		-
Munizionamento inesplosivo		-

(*) Le iscrizioni indicano il tipo di aggressivo, nonché la data e l'avvio del rilevamento.

fig. 206

L'ATTIVITA' INFORMATIVA OPERATIVA

SCOPI

156. L'attività informativa **offensiva** ha lo scopo di acquisire dati informativi sul nemico e sull'ambiente naturale in cui agisce.

L'attività informativa **difensiva** ha inoltre lo scopo di impedire o ostacolare la raccolta di dati informativi da parte del nemico, individuare l'attività di ricerca che questi pone in atto e di ingannare il nemico sulle nostre intenzioni.

Tutti devono contribuire, nei rispettivi ruoli, a queste attività.

ATTIVITA' INFORMATIVA OFFENSIVA

157. I dati informativi possono essere ricavati attraverso:

- **osservazione**
- **prigionieri di guerra**
- **documenti e materiali** catturati o trovati
- **personale civile**

158. Le **tecniche di osservazione** sono state esaminate nel Capitolo V.

Qualunque sia l'aspetto dell'osservazione, perché il dato informativo rilevato sia completo e utilizzabile devi rilevare gli elementi per rispondere alle seguenti domande (fig. 207):

- **COSA** hai osservato, considerando la quantità (numero di uomini e/o mezzi), tipi di mezzi o di uniformi e di equipaggiamento, o dettagli di questi, che consentano di determinare l'unità di appartenenza e gli scopi;
- **DOVE** hai visto ciò che riferisci;
- **ATTIVITA'** svolta, da questo;
- **QUANDO**, cioè l'ora in cui hai effettuato l'osservazione.

COME RIFERIRE UN DATO INFORMATIVO



fig. 207

159. I **prigionieri di guerra** rappresentano una ottima fonte di informazione, a condizione che sia gestita in modo che non violi i criteri di umanità e che consenta, nel contempo, di sfruttare.- ai fini informativi - lo stato di incertezza psicologica che contraddistingue i primi momenti dopo la cattura.

I prigionieri **NON** devono subire violenze fisiche o psicologiche. Devono ricevere, se necessario, cure di pronto soccorso e, nel caso non possano essere evacuati in tempi brevi, acqua.

NON dev'essere loro distribuito alcun genere di conforto o concesso di fumare, in quanto la benevolenza darebbe sicurezza e risulterebbe compromessa la possibilità di ottenere informazioni.

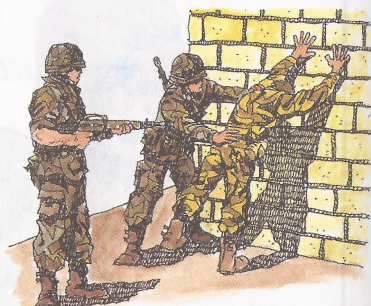
160. La prima operazione da effettuare è la **perquisizione**, con la quale vengono sottratte le armi e i documenti di qualsiasi tipo, eccetto quelli di identificazione.

Possono detenere l'elmetto e la maschera anti NBC.

In fig.208 sono riportate le modalità con cui operare.

PERQUISIZIONE DI UN PRIGIONIERO

- Operare in coppia: uno perquisisce e l'altro fa sicurezza.
- Il militare che perquisisce non deve fraporsi tra quello che fa sicurezza e il prigioniero.
- Far appoggiare il prigioniero ad un albero o a un muro, come nell'illustrazione.
- Palpeggiare la persona dall'alto al basso facendo togliere, se del caso, l'uniforme o parte di essa.



Controllare anche l'interno delle calzature.

fig. 208

161. Dopo la perquisizione, dovrai agire con le seguenti modalità:

- attuare la **segregazione** in gruppi diversificati per sesso e per grado gerarchico (fig. 209);

SEGREGAZIONE DEI PRIGIONIERI



SCOPO: impedire ai Comandanti di istigare i sottoposti alla fuga.

fig. 209

- imporre il **silenzio** più rigoroso allo scopo di prevenire la pianificazione di fughe e impedire che i prigionieri si accordino su errate informazioni;
- **sgombero** dei prigionieri con la massima velocità possibile, in modo che possano al più presto essere sottoposti a interrogatorio;
- attuare, in ogni momento, una rigida **sorveglianza**.

162. I **documenti** e i **materiali** di equipaggiamento e armamento sono altrettante fonti di informazioni, sia che vengano trovati sui prigionieri, sia che vengano rinvenuti abbandonati.

Nel primo caso, specie se si tratta di documenti (a carattere militare o a carattere personale, come lettere o diari) è opportuno segnare nel documento il nominativo del prigioniero cui è stato catturato.

Documenti e materiali devono essere consegnati ai Comandanti quanto prima in modo che non perdano di attualità.

163. Il **personale civile**, specie allorché proveniente da zona occupata dal nemico, deve essere trattato inizialmente come i prigionieri sino al momento dello sgombero verso le retrovie.

Eventuali dati informativi ottenuti sul posto devono essere verificati con altre fonti, in quanto non è dato sapere quale sia l'affidabilità di detto personale.

164. Per ciascun prigioniero, e per documenti o materiali catturati, occorre compilare una **scheda**, anche di circostanza, secondo il criterio previsto per riferire un dato informativo acquisito con l'osservazione (prospetto-fig.210).

SCHEDA PER PRIGIONIERI O DOCUMENTI/MATERIALI

PRIGIONIERI	DOCUMENTI/MATERIALI
- Data e ora di cattura.	- Tipo di documento.
- Località di cattura.	- Data e ora di cattura.
- Unità che ha catturato.	- Località di cattura.
- Circostanze della cattura.	- Unità che ha catturato.
	- Circostanze della cattura.
	- Nominativo del prigioniero cui è stato tolto (eventuale).

fig. 210

ATTIVITA' INFORMATIVA DIFENSIVA

165. Ciascun militare deve contribuire a ostacolare e impedire l'attività informativa del nemico rispettando **modalità operative**, soprattutto per l'utilizzazione dell'ambiente, e adottando **regole di comportamento** generali che devono corredare la figura di ogni combattente (prospetto-fig.211).

ATTIVITA' INFORMATIVA DIFENSIVA	
Modalità operative <ul style="list-style-type: none"> - Cura meticolosamente il mascheramento. - Evita rumori e usa correttamente le luci di notte. - Sterilizza i luoghi di sosta e non lasciare tracce. - Utilizza correttamente la formula di riconoscimento e le procedure radiofoniche. - Non portare, in zona operativa, lettere o foto personali e non tenere diari. - Distruggi le carte topografiche ed ogni documento operativo nell'imminenza della cattura. 	Regole di comportamento <ul style="list-style-type: none"> - Quando parli, pensa sempre che il nemico può ascoltarti. - Denuncia chiunque operi a favore del nemico. - Denuncia chiunque cerchi di acquisire informazioni militari. - Non parlare di argomenti militari in pubblico. - Parla di argomenti militari soltanto con chi ha necessità di conoscere. - Ricorda ai tuoi colleghi le loro responsabilità controinformative.

fig. 211

NOZIONI DI RICERCA E RICONOSCIMENTO DI TRACCE

166. La conoscenza delle nozioni fondamentali per la ricerca e il riconoscimento di tracce ti consente di:

- scoprire la presenza di nemici oppure di inseguirli;
- avvertire il pericolo di un'imboscata;
- trovare ed evitare trappole esplosive e mine.

A tal fine devi acquisire, innanzitutto, la capacità di osservare con pazienza e determinazione per individuare qualsiasi elemento dell'ambiente che non appaia ovvio al primo sguardo.

Gli elementi fondamentali cui devi fare riferimento e di cui devi avvalerti sono:

- **modifiche dell'ambiente;**
- **presenza di macchie;**
- **rifiuti;**
- **effetti delle condizioni meteorologiche;**
- **azione di depistaggio.**

167. Le **modifiche dell'ambiente** sono costituite da qualsiasi mutazione o turbamento venga provocato al terreno, alla vegetazione, agli animali e agli insetti. Nel prospetto-fig.212 sono riportate, a titolo di esempio, le modifiche più comuni che rappresentano tracce di passaggio o presenza di persone.

MODIFICHE DELL' AMBIENTE (esempi)	
TERRENO	<ul style="list-style-type: none"> - Impronte di piedi nel terreno. - Pietre capovolte (hanno colore diverso da quelle vicine) o rimosse. - Sassi con grumi di polvere o terra staccatisi da calzature. - SporENZE rocciose con brandelli di stoffa.
VEGETAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> - Foglie staccate o rivoltate. - Rami spezzati o rivoltati. - Muschio pestato o rimosso. - Corteccia graffiata o asportata. - Gocce di rugiada strofinate sulle foglie. - Erba piegata o pestata. - Movimento di rami o di erba in assenza di vento.
ANIMALI E INSETTI	<ul style="list-style-type: none"> - Movimento improvviso di uccelli o animali. - Grida di uccelli spaventati. - Tane di insetti chiuse perché calpestate. - Ragnatele staccate o spezzate. - Api e vespe in agitazione.
CORSI D'ACQUA	<ul style="list-style-type: none"> - Alge e piante acquatiche spezzate o schiacciate. - Sassi rivoltati o spostati (colore diverso). - Segni di scivolata sulle sponde, tracce di umidità sugli argini o impronte di calzature specie nei tratti di sponda più accessibili.

fig. 212

168. Fra le modifiche dell'ambiente assumono particolare importanza le **impronte** lasciate da persone, in quanto possono indicare la destinazione e la velocità del movimento, se chi le ha lasciate ha carichi pesanti o meno e se sa di essere seguito perché pone in essere azioni di depistaggio (fig. 213). Inoltre, consentono di stimare con buona approssimazione la consistenza del reparto che le ha lasciate (fig. 214).


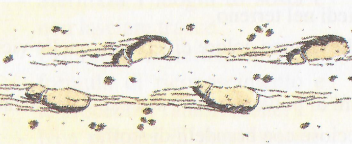
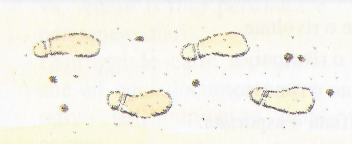
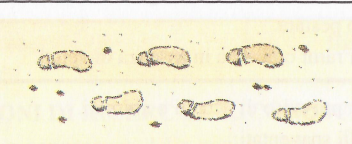

TIPI DI IMPRONTE DI PIEDI	
	Uomo di corsa <ul style="list-style-type: none"> - passi lunghi e impronte profonde; - impronte più profonde verso la punta che verso il tacco.
	Uomo con peso <ul style="list-style-type: none"> - passi corti e impronte profonde e allargate verso l'esterno; - tracce di trascinalimento dei piedi sul terreno.
	Uomo <ul style="list-style-type: none"> - impronte dirette verso l'avanti o leggermente verso l'esterno; - dimensioni maggiori.
	Donna <ul style="list-style-type: none"> - passi corti, impronte di dimensioni ridotte; - punte generalmente diritte o verso l'interno.
	Movimento retrogrado <ul style="list-style-type: none"> - passi corti e irregolari; - impronte poco profonde verso le punte e terreno calciato nella direzione di movimento; - segni di trascinalimento.

fig. 213

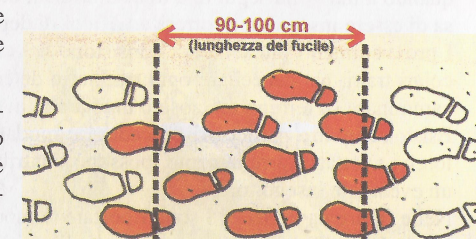
STIMA DEL NUMERO DI PERSONE	
<ul style="list-style-type: none"> - Considera una sezione di impronte lunghe 90-100 cm (come il fucile). - Conta quante impronte vi sono nella sezione considerata. - Dividi per due il numero conteggiato: questo è il numero di persone passate, con buona approssimazione. 	 <p>90-100 cm (lunghezza del fucile)</p> <p>10 impronte: sono passate circa 5 persone</p>

fig. 214

169. Con il termine **presenza di macchie** s'intende sia macchie vere e proprie, sia qualsiasi mutamento di colore apportato ad elementi dell'ambiente.
- Gli esempi più comuni sono:
- macchie di sangue, conseguenti da ferite;
 - tracce di terra lasciate da scarpe infangate sull'erba, su cespugli o su sassi;
 - macchie su rami lasciate da scarpe che hanno pestato bacche o erba;
 - macchie gialle sulla neve conseguenti da urina;
 - acqua di pozzanghere, stagni o ruscelli intorbidita.
170. La presenza di **rifiuti** è indubbiamente indice di scarso addestramento di coloro che li hanno abbandonati.
- Quelli più comuni sono involucri di carta di razioni o di munizioni, scatole di cibi vuote, mozziconi di sigarette, resti di fuochi, feci.
- Di solito l'esposizione agli agenti atmosferici ne provoca un deterioramento, per cui è possibile risalire, sia pure con approssimazione, al momento nel quale sono stati abbandonati.
- Ad esempio una scatoletta arrugginisce dapprima in corrispondenza del taglio per l'apertura, ma se piove arrugginisce rapidamente anche all'interno o trattiene acqua.
- Se sai quando è piovuto l'ultima volta sulla zona, potrai determinare almeno che è stata abbandonata prima che piovesse.

NOZIONI SULLE MODALITA' DI DEPISTAGGIO

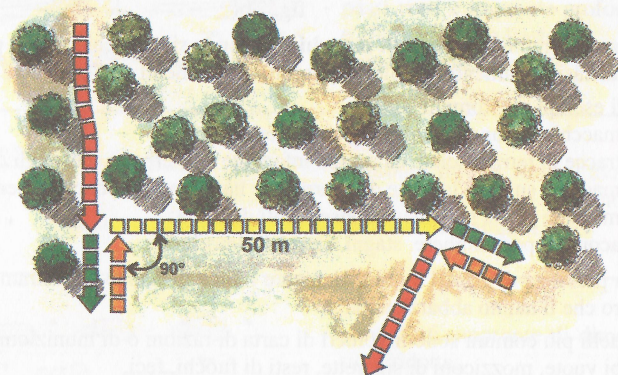
171. E' necessario conoscere alcune nozioni per il depistaggio di tracce, sia per ritardare e confondere un inseguitore che si avvale di tue tracce, sia perché quando a tua volta segui una traccia lasciata dal nemico questi, soprattutto se sa di essere inseguito, ricorrerà ad azioni di depistaggio.

I provvedimenti più semplici consistono nel camminare all'indietro in particolari tratti, nel cancellare ogni traccia in determinati punti del percorso, nel camminare su terreno roccioso o muovendo in piccoli corsi d'acqua.

Esistono inoltre particolari procedure e modalità di comportamento che, allorché adottate correttamente, possono contribuire a ritardare efficacemente un eventuale inseguitore.

Nelle figure da 215 a 218 sono riportate le modalità per il depistaggio in corrispondenza di particolari punti e tratti di un itinerario.

PASSAGGIO DA ZONA COPERTA A ZONA SCOPERTA



Legenda:

direzione di movimento

3-5 passi in avanti

spostamento laterale

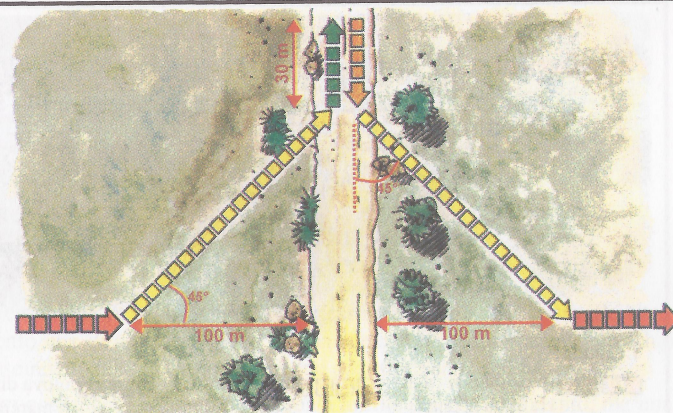
passi retrogradi

- Avanza nella zona scoperta per 3-5 passi.
- Torna indietro con movimento retrogrado.
- Cambia direzione di 90° e muovi per almeno 50 metri in zona scoperta **senza lasciare tracce**.
- Ripeti la procedura dei 3-5 passi.
- Riprendi la direzione di movimento iniziale.

Se sei seguito, l'inseguitore dovrà cercare allo scoperto

fig. 215

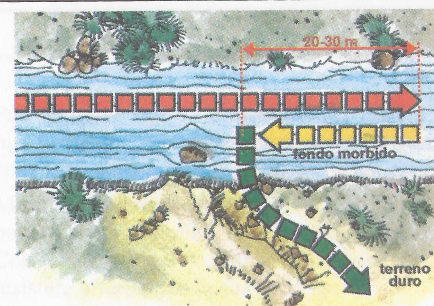
ATTRAVERSAMENTO DI SENTIERO O RUSCELLO



- A circa 100 m dal sentiero, cambia direzione in modo da avvicinarlo con un angolo di 45°.
- Percorri per circa 30 m, lasciando piccole tracce.
- Torna indietro **senza lasciare tracce** e attraversa il sentiero.
- Allontanati con un angolo di 45° sino a circa 100 m e riprendi la direzione di movimento iniziale. **Un inseguitore potrà ritenere che hai seguito il sentiero**

fig. 216

MODALITA' PER ABBANDONARE UN RUSCELLO



- Cammina all'indietro per circa 20-30 metri su fondo morbido o sino a quando non raggiungi un tratto di sponda con terreno duro.
- Esci dal ruscello.
- Per maggiore sicurezza, ripeti l'operazione in punti diversi.

Un inseguitore avrà difficoltà a capire che hai abbandonato il ruscello

LEGENDA:

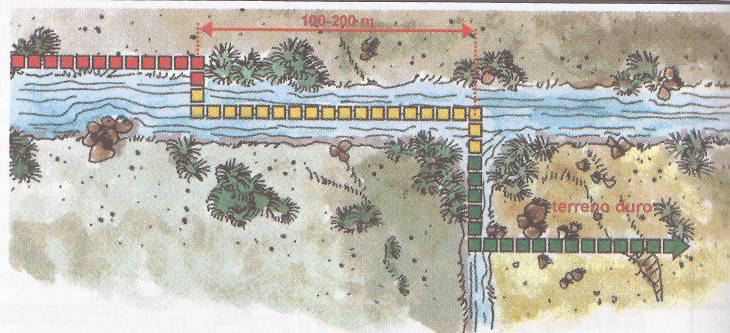
direzione di marcia

movimento retrogrado

nuova direzione

fig. 217

MOVIMENTO PARALLELO A UN RUSCELLO



Legenda:

- ■ ■ ■ ■ direzione di mar-
cia sulla sponda
- ■ ■ ■ ■ movimento al
centro del ru-
scello
- ■ ■ ■ ■ nuova direzione
di marcia

Per confondere un inseguitore:

- muovi su una sponda;
- entra nel ruscello, muovendo dove l'acqua è più profonda;
- abbandona il ruscello sulla sponda opposta sfruttando un piccolo affluente o con le modalità previste.

Ripeti ogni tanto questa procedura

fig. 218

CAPITOLO XII

COMPORTAMENTO IN CASO DI CATTURA, EVASIONE, SOPRAVVIVENZA OPERATIVA

COMPORTAMENTO IN CASO DI CATTURA

172. La cattura da parte del nemico deve essere evitata a ogni costo. Peraltro è un evento che deve essere preso in considerazione, dato che può aver luogo a prescindere dalla tua volontà, dal tuo addestramento, dal tuo coraggio.

Devi convincerti che non rappresenta la fine del combattimento, ma una fase temporanea nella quale devi **resistere con ogni mezzo** alla volontà del nemico e vagliare da subito la possibilità di **evadere**.

ATTENZIONE

In caso di cattura puoi dare al nemico SOLO e SOLTANTO cinque elementi individuali:

GRADO	COGNOME	NOME
NUMERO DI MATRICOLA	DATA DI NASCITA	

173. Può accadere che al momento della cattura il nemico eserciti violenza nei tuoi confronti, specie se esasperato da perdite subite nel combattimento appena terminato o dalla resistenza che hai opposto alla cattura.

Mantieni la calma, convincendoti che se ti avesse voluto eliminare lo avrebbe fatto nel momento nel quale ti ha catturato.

Con la sua azione violenta intende spaventarti e annientare la tua volontà di resistere affermando la sua superiorità.

Comportati nel modo seguente (fig. 219):

- non reagire ed evita atteggiamenti di sfida;
- cadi a terra in posizione fetale, proteggendo con le braccia la testa e con le ginocchia il ventre e lo stomaco, le mani chiuse a pugno;

- cerca di rotolare o strisciare a ridosso di un muro o di un albero oppure, meglio ancora, in un angolo, per limitare la possibilità di essere colpito da più direzioni;
- urla a prescindere dal dolore, ma non implorare misericordia per convincere chi ti batte che ottiene il suo scopo.



COMPORTAMENTO DURANTE LA PRIGIONIA

174. Devi considerare la cattura e la conseguente prigionia come un evento possibile, anche se non auspicabile, del combattimento.

Tuttavia il tuo stato di prigioniero di guerra non ti solleva dai doveri e dalla responsabilità di Soldato.

Pertanto devi:

- continuare a resistere al nemico nelle forme che ti sono consentite dalla detenzione;
- adottare comportamenti e predisposizioni finalizzate alla tua evasione o a consentire quella dei tuoi commilitoni.

175. Le regole di base per attuare la resistenza contro il nemico durante la prigionia sono riportate nel prospetto-fig.220, fermo restando che quella fondamentale è di fornire **SOLO e SOLTANTO i cinque elementi individuali** indicati in precedenza.

MODALITA' PER RESISTERE IN PRIGIONIA
<ul style="list-style-type: none"> - FAI OGNI SFORZO per evadere e per aiutare altri ad evadere. - NON ACCETTARE speciali favori dal nemico o un trattamento diverso da quello dei tuoi commilitoni. - NON FARE nulla e NON ASSUMERE atteggiamenti che possano danneggiare i tuoi commilitoni. - NON DARE la tua parola d'onore che non tenterai di evadere. - NON RISPONDERE AD ALCUNA DOMANDA, eccetto quella relativa ai cinque elementi individuali.

fig. 220

176. Indipendentemente dalla durezza delle condizioni di vita - l'esperienza insegna che i campi di prigionia "modello" sono rari - devi riuscire a salvaguardare la tua efficienza fisica e a procurarti l'equipaggiamento in vista di evadere.

Il principio fondamentale è quello di utilizzare al meglio ciò di cui puoi disporre.

Nel prospetto-fig.221 sono riportati gli elementi essenziali per sopravvivere in prigionia e pianificare l'evasione.

GUIDA PER LA SOPRAVVIVENZA IN PRIGIONIA

1.- CONSERVA:

- qualunque cosa trovi (stracci, spago, pezzi di metallo, carta); nascondi gli oggetti in una buca;
- il vestiario; indossa meno indumenti possibili per non consumarli;
- pezzi di metallo insignificanti (ad esempio con un chiodo potrai ricavare un amo o un bottone, da una scatola di latta un coltello o una tazza);
- viveri non deperibili di cui vieni in possesso;
- la tua efficienza fisica, dormendo quanto più puoi e mantenendo il tono muscolare attivo.

2.- INTEGRA:

- le razioni, se possibile, con ciò che riesci a trovare di commestibile (radici, foglie, insetti, erbe);
- il vestiario con capi di circostanza per risparmiare quelli che hai (con una tavoletta e un telo puoi fare un paio di scarpe, con della paglia un cappello).

3.- ABBI CURA:

- del vestiario prevenendo, con riparazioni di circostanza, che diventi inservibile;
- della tua salute; cura la pulizia del corpo almeno strofinandoti quotidianamente con uno straccio umido specie nelle parti più vulnerabili a infezioni (fra le dita dei piedi, sotto le ascelle, nella zona pubica); esamina quotidianamente la zona pelosa del corpo per prevenire la presenza di parassiti e delle loro uova;
- della pulizia del vestiario, lavandolo o, almeno, esponendolo al sole e all'aria, soprattutto la biancheria.

fig. 221

EVASIONE DALLA PRIGIONIA

177. L'evasione è il complesso di attività poste in essere per allontanarsi dal nemico dopo la cattura.

ATTENZIONE

Il momento migliore per tentare l'evasione è immediatamente dopo la cattura.

Vi sono vari fattori che consigliano di tentare l'evasione quanto prima dopo la cattura:

- le condizioni fisiche probabilmente migliori, per nutrimento e assistenza sanitaria ricevuta;
- gli stenti e i maltrattamenti della prigionia provocano debolezza fisica, riducono la capacità di visione notturna, di coordinazione e di ragionamento;
- azioni di fuoco amico aereo o terrestre possono creare situazioni di favore;
- la sorveglianza non è svolta da personale specializzato e talvolta è affidata a feriti leggeri;
- la zona della cattura è generalmente conosciuta e quanto meno è stata studiata sulla carta topografica.

178. Se la situazione consente di **evadere appena dopo** la cattura, conviene allontanarsi quanto più possibile dalla zona, anche se di giorno.

Le forze nemiche avranno compiti operativi da assolvere e limiteranno la ricerca a un'area ristretta.

Se, per contro, la situazione impone di cercare di fuggire **durante il trasporto** verso le retrovie, i momenti più propizi sono:

- una sosta della colonna, specie quando le sentinelle consumano il rancio o soddisfano bisogni corporali;
- il cadere della notte, perché l'oscurità ostacola le ricerche e hai più tempo per allontanarti occultamente dalla zona;
- un rallentamento della colonna in vista dell'arrivo di una tappa, perché porta a un allentamento dell'attenzione delle sentinelle.

In questo caso conviene allontanarsi dal percorso di alcune centinaia di metri lungo la direzione più coperta, nascondersi e attendere che si sia allontanata la colonna.

Eventuali ricerche saranno effettuate a breve raggio, per poco tempo e, soprattutto, dove la zona è percorribile più facilmente.

Nel prospetto-fig.222 sono riportate le fasi dello sviluppo di una evasione, dalla elusione della sorveglianza fino al ricongiungimento con le forze amiche.

SVILUPPO DI UNA EVASIONE DALLA PRIGIONIA	
Elusione della sorveglianza	Evita, se possibile, di uccidere sentinelle: in caso di ricattura potresti essere sottoposto a rapresaglie oppure potrebbero esserlo altri prigionieri.
Movimento verso le linee amiche	Muovi durante la notte, impiega l'arco diurno per riposare e studiare la zona che attraverserai durante la notte successiva e per stabilire dove ti trovi.
Congiungimento con le forze amiche	Non ti avvicinare mai durante la notte a reparti. Trova una posizione coperta al fuoco nemico e amico. All'alba attira l'attenzione del reparto con un telo bianco rimanendo al riparo. Dopo che ti hanno individuato chiedi il permesso di avvicinarti alle posizioni occupate dal reparto.

fig. 222

ATTENZIONE

Una volta iniziata la fuga, non devi titubare o tornare sulla decisione di evadere: l'esito della ricattura è sempre molto pericoloso.

SOPRAVVIVENZA OPERATIVA

179. Per sopravvivenza operativa s'intende il complesso di azioni che uno o più militari, isolati in territorio controllato dal nemico, pongono in essere per ricongiungersi con le forze amiche. Essa in particolare può:
- rappresentare il procedimento d'azione di personale evaso dalla prigionia oppure di personale che, impiegato dietro le linee nemiche, ha perso contatto con il proprio reparto o si è sottratto alla distruzione o alla cattura di questo;
 - essere attuata, di norma, evitando il contatto con il nemico oppure, sia pure eccezionalmente, conducendo azioni contro obiettivi di opportunità, in relazione alle circostanze che hanno determinato il passaggio alla sopravvi-

venza operativa e alla situazione. In ogni caso il comportamento di base è la **condotta evasiva**.

180. Il fattore fondamentale, perché tu possa attuare la sopravvivenza operativa, è la **volontà di sopravvivere e di non essere catturato**.

Devi essere cosciente che, sia da isolato che in gruppo, dovrai affrontare e superare:

- **problemi psicologici**, derivanti dallo shock iniziale da isolamento, timore, solitudine e noia;
- **problemi fisici**, risultanti da ferite, fatica, fame e sete.

Se non sei mentalmente convinto di dovere e potere superare questi problemi NON SOPRAVVIVI.

181. Per ridurre e superare lo shock che deriva dall'isolamento devi seguire alcune regole di comportamento iniziale (prospetto-fig.223), finalizzate a renderti cosciente delle tue possibilità e a porti in condizioni di organizzare serenamente le tue azioni.

REGOLE DI COMPORTAMENTO INIZIALE
<ol style="list-style-type: none"> 1.- Valuta la situazione, il luogo dove sei, le tue condizioni fisiche, il tuo equipaggiamento. 2.- Pianifica il tuo movimento: ogni azione non indispensabile provoca una inutile perdita di energie. 3.- Ricordati dove sei, in relazione a: unità nemiche e loro schieramento, unità amiche e loro schieramento, risorse idriche, zone con copertura, popolazione locale. 4.- Ricorda che il tuo obiettivo è sopravvivere per ricongiungerti con forze amiche. 5.- Ricorda le modalità organizzative della sopravvivenza operativa e usale.

fig. 223

182. L'**organizzazione** delle azioni da svolgere è la prima attività che devi prendere in considerazione per evitare di sprecare energie inutilmente (ad esempio muovendo in una direzione sbagliata) e di esporti inutilmente alla ricerca del nemico.

Nel prospetto-fig.224 sono riportate le modalità organizzative elementari che devi tener presenti adeguando ad esse i tuoi comportamenti.

MODALITA' ORGANIZZATIVE

- 1.- Organizzati per muovere da solo o con uno o due tuoi commilitoni.
Un gruppo più numeroso è facilmente individuabile.
- 2.- Pianifica un itinerario principale e uno alternativo, tenendo presenti: distanza, copertura, cibo, risorse idriche.
Calcola il tempo necessario.
- 3.- Dividi il cibo che hai in tre parti: due terzi sono per la prima metà del percorso, un terzo per l'altra metà.
La disponibilità di acqua è essenziale.
- 4.- Muovi di notte. Usa la luce del giorno per osservare, pianificare e riposare.
- 5.- Avvicina le forze amiche di giorno, dopo attenta osservazione, dopo esserti fatto riconoscere.

fig. 224

183. Nel caso ti trovi in un gruppo (possibilmente non superiore a tre elementi), è parimenti necessario procedere all'attività organizzativa di gruppo, che deve prevedere innanzitutto i seguenti elementi:

- stabilire chi è il **Comandante**;
- convincersi che **solo** il Comandante decide;
- convincersi dell'interdipendenza dei membri del gruppo;
- organizzare le attività per la sopravvivenza del gruppo con le modalità esposte in precedenza.

184. Le misure da adottare e i comportamenti da seguire per operare in **sicurezza** risultano esasperati, nella sopravvivenza operativa, stante la continuità della minaccia nemica.

Pertanto, oltre alle normali procedure previste per il combattimento, devono esserne adottate altre specifiche per la situazione.

Nel prospetto-fig.225 sono riportate quelle essenziali.

NOZIONI ESSENZIALI PER LA SICUREZZA

- 1.- Usa le tecniche del mascheramento individuale.
- 2.- Non lasciare tracce e applica le tecniche per il depistaggio.
- 3.- Non accendere luci o fuochi, muovi silenziosamente, controlla che l'equipaggiamento non produca rumore.
- 4.- Riposa vestito e pronto a muovere immediatamente.
- 5.- Tieni l'equipaggiamento pronto per il movimento, quando sosti.
- 6.- Osserva e ascolta.
- 7.- Distruggi qualsiasi documento personale o operativo che hai al seguito. Tieni la carta topografica solo se non è segnata con appunti.

fig. 225

185. I contatti con la **popolazione civile**, eventualmente presente nell'area interessata alla sopravvivenza operativa, devono essere **evitati**.

Ciò in quanto non è dato conoscere a priori se l'atteggiamento di chi contatti ti è favorevole o contrario e perché la popolazione stessa, aiutandoti, potrebbe poi subire rappresaglie da parte del nemico.

Per tali motivi devi considerare le case o i gruppi di case isolate come un pericolo da aggirare e da tenere a distanza.

Ricorda che presso le case abitate vi sono di norma dei cani, che possono percepire la tua presenza da distante: cerca di aggirare qualsiasi abitazione passando sotto vento.

Inoltre le abitazioni isolate, anche se abbandonate o distrutte, sono altrettanti punti di riferimento per l'attività di ricerca del nemico, per cui vanno evitate sistematicamente.

CAPITOLO XIII

NOZIONI DI SOPRAVVIVENZA

SITUAZIONI DI RIFERIMENTO E SCOPI

186. Nel corso di operazioni sussiste la possibilità che si verifichino circostanze ed eventi che ti obblighino ad affrontare, da solo o in gruppo, situazioni di isolamento nelle quali devi procurarti cibo, acqua e ripari per giorni - o addirittura settimane - prima di riuscire a ricongiungerti con forze amiche.

Ciò può accadere allorché fai parte di una pattuglia che agisce dietro le linee nemiche e ne perdi contatto, oppure nel corso di un trasferimento per via aerea o marittima nel caso l'aereo sia costretto a un atterraggio di emergenza o la nave naufraghi, oppure nel caso di evasione dalla prigionia.

Per questi motivi le tecniche di sopravvivenza debbono far parte del tuo addestramento individuale.

187. In questo capitolo saranno illustrate le nozioni fondamentali per fronteggiare gli elementi della natura e per la sopravvivenza fisica.

E' ovvio che per sopravvivere evitando la cattura e muovendo per raggiungere forze amiche devi conoscere anche le tecniche di orientamento, di osservazione, di mascheramento, di pronto soccorso e di combattimento. Dovrai essere preparato ad adottare le tecniche di sopravvivenza alle caratteristiche operative delle situazioni nelle quali verrai a trovarti.

Sante la varietà degli ambienti possibili, sarà fatto riferimento a situazioni ambientali estreme, nel presupposto che contengono gli elementi utili per fronteggiare con successo quelle intermedie meno esasperate.

L'ACQUA

188. L'acqua rappresenta l'elemento indispensabile per la sopravvivenza in qualsiasi ambiente. Anche in climi freddi hai necessità di circa 2 litri d'acqua al giorno per mantenere l'efficienza fisica.

Devi pertanto essere in grado di procurartela, purificarla se necessario e utilizzarla in modo adeguato.

Attenzione:

**Non bere MAI acqua non pura, acqua di mare o urina.
Non mangiare la neve.**

189. Nella **ricerca dell'acqua** devi considerare taluni elementi la cui presenza è indice dell'esistenza dell'acqua, o quanto meno di umidità, che potrai ottenere direttamente oppure scavando una buca per raggiungerla.

I più comuni **indicatori** sono riportati nel prospetto-fig.226.

ELEMENTI INDICATORI PER LA RICERCA DELL'ACQUA	
Terreno	<ul style="list-style-type: none">- Punti di convergenza delle tracce di animali.- Piste utilizzate con frequenza dagli animali.- Zone umide, specie se presentano segni di scavo da parte di animali o sono infestate da moscerini.
Uccelli	<ul style="list-style-type: none">- Direzione prevalente del volo, soprattutto all'alba e al tramonto.
Vegetazione	<ul style="list-style-type: none">- Presenza di salici, sambuco, giunchi, erba medica.- Zone di erba verde intenso, in aree rocciose.

fig. 226

190. Allorché bevi l'acqua in superficie è opportuno, a meno di casi particolari, procedere alla sterilizzazione con le apposite sostanze chimiche oppure mediante bollitura.

Se adotti quest'ultimo metodo devi far bollire l'acqua per almeno 1 minuto sino a 300 metri sul livello del mare e per 1 minuto ogni 300 metri di ulteriore quota dal livello del mare, oppure per 10 minuti indipendentemente dalla quota del posto ove ti trovi.

Nel caso si tratti di acqua fangosa e stagnante puoi renderla limpida utilizzando un filtro costituito da un contenitore (un tubo, una latta bucata, un telo) riempito di sabbia e recuperando l'acqua che attraversa lo strato di sabbia.

Per eliminare o ridurre il cattivo odore proprio dell'acqua stagnante, puoi farla bollire mescolandovi cenere di legna e lasciandola depositare per almeno 45 minuti prima di berla.

191. Puoi anche procurarti l'acqua scavando nel terreno una buca, qualora non si riesca a trovarne in superficie.

In tal caso devi tener presenti gli indicatori illustrati in precedenza e procedere con i criteri riportati nel prospetto-fig.227 per poter trovare l'acqua in prossimità della superficie.

CRITERI DI SCAVO PER TROVARE L'ACQUA	
Tipo di terreno o zona	Criteri
Roccioso	<ul style="list-style-type: none"> - Rocce calcaree: ricerca sul fondo di caverne o voragini fra le rocce. - Rocce laviche: scava alla base delle pareti rocciose sul fondovalle. - Rocce granitiche: scava alla base di aree con erba rigogliosa.
Argilloso	Ricerca punti particolarmente verdi, depressioni, sorgenti stagionali, soprattutto sui fondovalle.
Costiere marine o lacustri	<ul style="list-style-type: none"> - Ricerca depressioni dietro le prime dune di sabbia e scava dove vi è traccia di umidità, sino a trovare sabbia molto bagnata. - Scava una buca sulla spiaggia, durante la bassa marea, a circa 100 metri dal limite che l'acqua raggiunge con l'alta marea.
Paludosa	Scava una buca a uno-due metri dal bordo dello specchio d'acqua o canale.
Innevata o ghiacciata	<ul style="list-style-type: none"> - Scava una buca nel ghiaccio: sul fondo si raccoglie dell'acqua, specie nelle ore calde. - Fondi la neve o il ghiaccio ponendoli su una superficie che assorbe il calore solare o di un fuoco.

fig. 227

Generalmente, una volta scavata la buca, dovrai attendere che sul fondo si raccolga l'acqua che, a seconda dei casi, potrà risultare fangosa, salmastra, ma comunque bevibile dopo essere stata sterilizzata.

192. Sussistono anche altre possibilità per ottenere acqua potabile.

In zone aride o desertiche puoi raccogliere la rugiada che si forma su un telo che esponi all'aria e strizzandolo periodicamente.

In quasi ogni zona vi sono piante dalle quali è possibile trarre del liquido potabile: quali siano queste piante e come utilizzarle sono elementi che, di volta in volta, devi acquisire fra le informazioni che ti vengono date sulla zona di impiego o di possibile interesse.

Infine un metodo semplice, utilizzabile soprattutto in zone di terreno umido, è quello dell'**alambicco** (fig. 228), che puoi realizzare nel modo seguente:

- scegli un punto del terreno umido, facilmente scavabile e soleggiato per tutto l'arco diurno;
- scava una buca circolare di circa un metro di diametro e profonda 60-70 centimetri;
- ricopri le pareti della buca con fogliame il più verde possibile;
- poni al centro della buca un recipiente;
- stendi sulla buca un telo impermeabile, appesantito al centro da un sasso, fissandolo lungo il margine della buca e sigillandolo al suolo con terra e sassi.

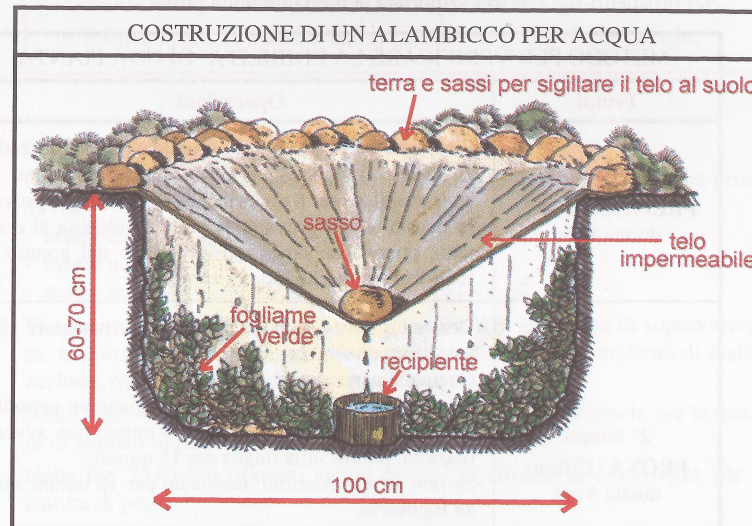


fig. 228

Il calore del sole farà evaporare l'umidità dal terreno e dal fogliame e il conseguente vapore acqueo si condenserà sulla parte inferiore del telo, scivolando poi nel recipiente sotto forma di acqua potabile.

Se disponi di una cannuccia di lunghezza adeguata puoi bere direttamente dal recipiente senza rimuovere l'alambicco periodicamente.

Puoi utilizzare il principio dell'alambicco anche su un natante in mare.

In tal caso:

- in luogo della buca utilizzerai un recipiente o un telo impermeabile;
- in luogo del fogliame e della terra umida, porrai nell'alambicco l'acqua di mare che, evaporando, produrrà acqua potabile.

IL CIBO

193. Esistono molte **piante** commestibili e possono costituire una risorsa di cibo facilmente utilizzabile. Tuttavia esistono anche piante, o parti di esse, non commestibili e che possono produrre malesseri o essere addirittura letali. Pertanto, se non sei certo della edibilità dei vegetali che trovi, evita di mangiarli.

Esiste un metodo universale per provare se una pianta è commestibile, ma richiede un tempo di oltre 24 ore. Ti conviene utilizzarlo, quindi, solo nel caso abbia a disposizione una grande quantità di un certo vegetale, che giustifichi la perdita di tempo necessario.

Nel prospetto-fig.229 sono riportate le modalità della prova.

METODO PER VERIFICARE LA EDIBILITA' DI UNA PIANTA	
Tempi	Operazioni
1° tempo PREPARAZIONE durata 8 ore	-Fraziona la pianta nelle sue singole parti (foglie, radici, bacche, fiori, ecc.) e provane una sola per volta. -Non mangiare per 8 ore prima di cominciare la prova. -In questo tempo prova se la parte è velenosa al contatto, ponendone un pezzo all'interno del gomito o sul polso e tenendovelo per 15 minuti.
2° tempo PROVA (1ª fase) durata 8 ore	-Durante questa fase puoi bere acqua e mangiare cibi solo se assolutamente sicuri. -Cucina la parte che intendi mangiare. -Prima di introdurla in bocca, appoggiane un pezzetto sull'esterno del labbro. Se dopo 3 minuti non avverti reazioni, ponilo sulla lingua per 15 minuti. -Se non avverti reazioni, masticalo per 15 minuti senza ingoiarlo . -Se non avverti irritazioni, bruciori, prurito, intorpidimento, ingoia il pezzetto. -Attendi 8 ore. Se avverti malessere, cerca di vomitare e bevi molta acqua.
3° tempo PROVA (2ª fase) durata 8 ore	-Se non avverti effetti, mangia mezza tazza della parte preparata. -Attendi altre 8 ore. -Se non avverti alcun effetto la parte che hai provato è commestibile, cucinata come nel corso della prova.

fig. 229

ATTENZIONE

NON MANGIARE MAI piante sconosciute che presentino una delle seguenti caratteristiche:

- hanno linfa lattiginosa o che diventa scura quando esposta all'aria;
- sono simili a funghi;
- somigliano a cipolla o aglio;
- somigliano a prezzemolo, pastinaca o aneto;
- hanno foglie, radici o tuberi simili a quelli delle carote.

194. Gli **animali** sono un'altra risorsa di cibo.

Qualunque essere che striscia, corre, nuota o vola è commestibile, ma prima dovrà:

- essere catturato;
- essere ucciso;
- essere pulito.

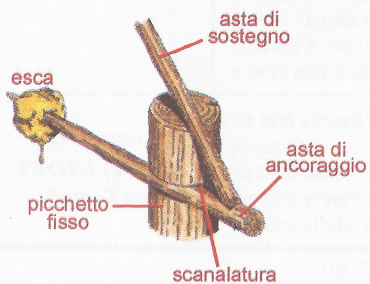
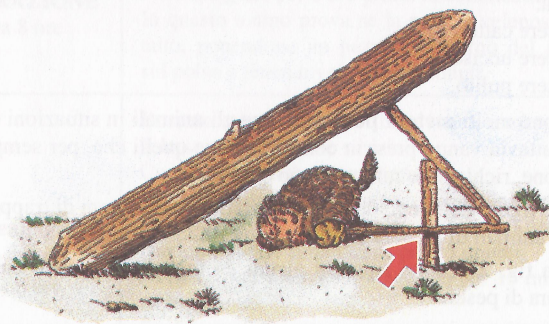
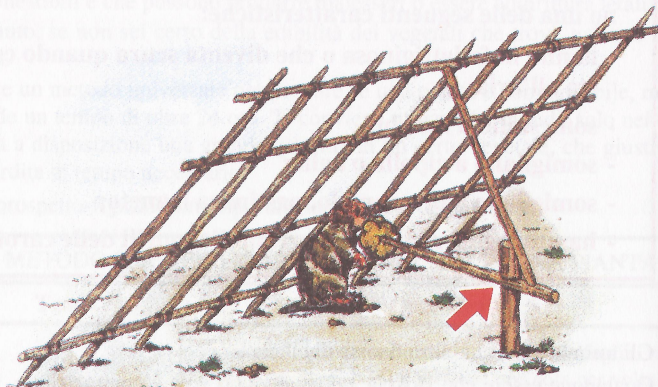
Vi sono molti **metodi per catturare** gli animali in situazioni di sopravvivenza, tuttavia vanno presi in considerazione quelli che, per semplicità di realizzazione, richiedono minor tempo e fatica.

Nelle figure 230a e 230b sono riportati alcuni esempi di trappole per la cattura di animali di piccola taglia e di volatili.

Nella fig. 231 sono riportati alcuni esempi di attrezzi di circostanza per la cattura di pesci.

TRAPPOLE PER LA CATTURA DI ANIMALI (esempi)

TRAPPOLE A CADUTA



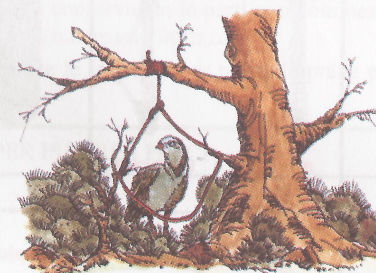
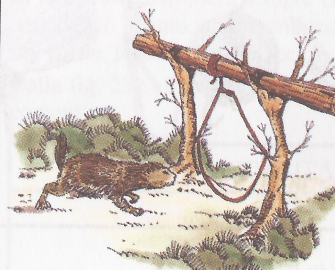
FUNZIONAMENTO

Lo spostamento dell'esca provoca la fuoriuscita, dalla scanalatura nel picchetto fisso, dell'asta a cui è ancorato il sistema di caduta.

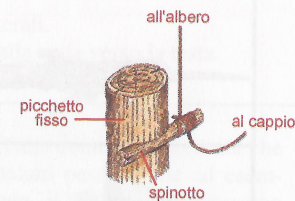
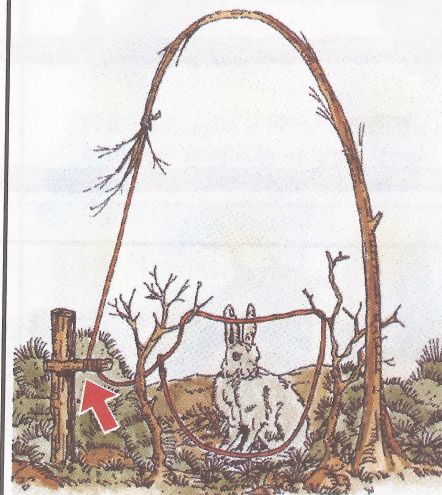
fig. 230a

TRAPPOLE PER LA CATTURA DI ANIMALI (esempi)

TRAPPOLE CON CAPPIO SEMPLICE



TRAPPOLA CON CAPPIO A TRAZIONE



FUNZIONAMENTO

La trazione del nodo scorsoio provoca la fuoriuscita, dalla scanalatura nel picchetto fisso, dello spinotto a cui è ancorato il sistema di trazione.

fig. 230b



fig. 231

195. Una volta catturata e uccisa una preda devi **pulirla** al più presto possibile, sia perché l'operazione è più agevole allorché l'animale è stato appena ucciso, sia perché la carcassa pulita è meno soggetta a deterioramento, specie in condizioni di clima caldo.

In ogni caso, considera sempre che devi utilizzare al meglio la preda, eliminando solo quanto non è commestibile e conservando le parti non commestibili (pelle, tendini, budella, ecc.) che possono essere utilizzate.

Dalla fig. 232 alla fig. 236 sono riportate le modalità per pulire le prede più comuni.



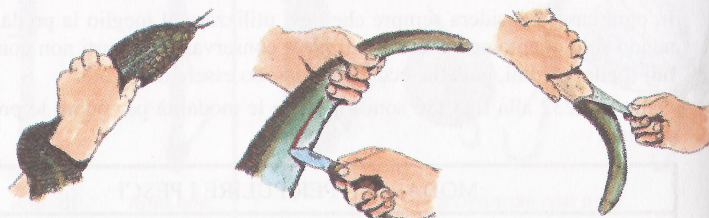
fig. 232

MODALITA' PER PULIRE I RETTILI

1° tempo

2° tempo

3° tempo



1° tempo: decapita il rettile tenendolo saldamente dietro la testa.

2° tempo: incidi il ventre e rimuovi le interiora.

3° tempo: spellalo, tirando la pelle dal davanti verso la coda.

Conserva i visceri e la pelle, utilizzabili per legacci, cinghie, ecc.

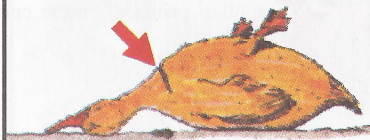
fig. 233

MODALITA' PER PULIRE I VOLATILI



1. Strappa il piumaggio.

L'operazione risulterà più facile se immergerai preventivamente il volatile in acqua calda, a meno che si tratti di volatili acquatici.

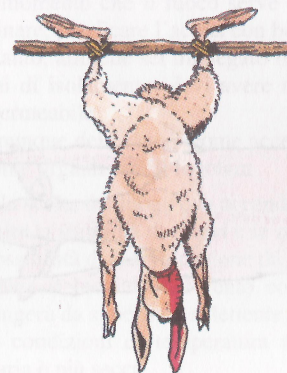


2. Incidi il volatile alla base del collo ed estrai i visceri. Conserva il cuore e il fegato. Non rimuovere la pelle perché è molto nutriente.

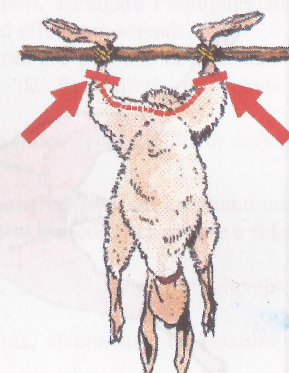
Prima di cuocere, lava l'interno e l'esterno del volatile.

fig. 234

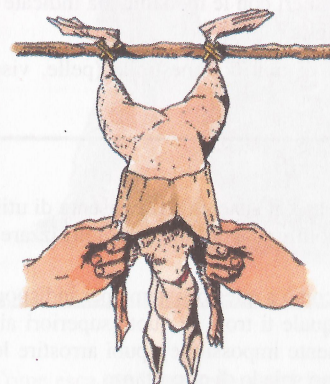
MODALITA' PER PULIRE UN ANIMALE DI PICCOLA/MEDIA TAGLIA



1.- Appendi l'animale con la testa in basso. Taglia la gola e raccogli il sangue che, bollito, è ottimo alimento.



2.- Pratica un'incisione circolare intorno alle ginocchia e due tagli lungo le zampe posteriori sino all'inguine.



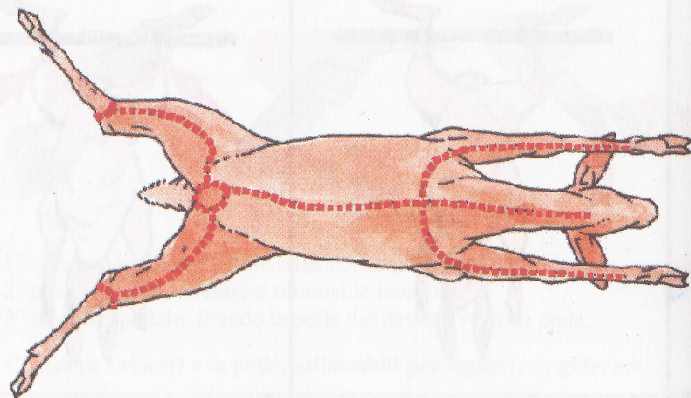
3.- Rovescia verso il basso la pelle dell'animale. Rimuovi i visceri.

NOTA:

- conserva il grasso, il cuore, il fegato e i reni;
- isola e butta via le ghiandole anali e della sacca riproduttiva.

fig. 235

MODALITA' PER PULIRE UN ANIMALE
DI GROSSA TAGLIA



- 1.- Pratica una incisione della pelle, come indicato nell'illustrazione (linea tratteggiata rossa).
- 2.- Rimuovi la pelle. Rimuovi i visceri con le modalità già indicate per gli animali di piccola/media taglia.
- 3.- Conserva quanto può servirti di non commestibile (pelle, visceri per lacci, schegge di osso, ecc.)

fig. 236

196. Per **cucinare** un animale, o parte di esso, il sistema che consente di utilizzare al meglio le proprietà nutritive è la bollitura. Tra l'altro puoi utilizzare anche il brodo.

Qualora non ti fosse possibile fare ricorso a questo sistema per indisponibilità di un recipiente o per la quota alla quale ti trovi (a quote superiori ai 3.500 metri sul livello del mare è praticamente impossibile), puoi arrostiti le carni direttamente sul fuoco, utilizzando uno spiedo di circostanza.

197. Oltre agli animali indicati in precedenza, devi considerare quali fonti di nutrimento anche insetti e invertebrati quali larve, termiti, cavallette e lumache. Ad eccezione di queste ultime, che possono essere anche bollite, le altre devono essere arrostiti oppure aggiunte alla carne che cucini, per incrementarne il potere nutritivo.

IL FUOCO

198. Le tue possibilità di sopravvivenza risulteranno notevolmente incrementate se avrai la capacità di accendere un fuoco, nel caso la situazione lo consenta, dal momento che il fuoco serve per scaldarti, asciugare l'equipaggiamento, cucinare, purificare l'acqua con bolliture ed effettuare segnali. Pertanto, allorché sei impiegato in operazioni che possono determinare situazioni di isolamento, devi avere al seguito dei fiammiferi in un contenitore impermeabile.

Comunque devi sapere come accendere un fuoco con modalità di circostanza e come organizzare il focolare.

199. Per la scelta del luogo ove accendere il fuoco tieni presenti i seguenti criteri:
- evita la sommità di rilievi e le zone prive di ostacoli, per evitare e ridurre la possibilità di individuazione da lontano;
 - ripara il focolare dal vento costruendo, se necessario, un paravento che fungerà da superficie riflettente (fig. 237);
 - in condizioni di temperatura molto calda, sfrutta una depressione dove l'aria è più secca.

PARAVENTO E SUPERFICIE RIFLETTENTE

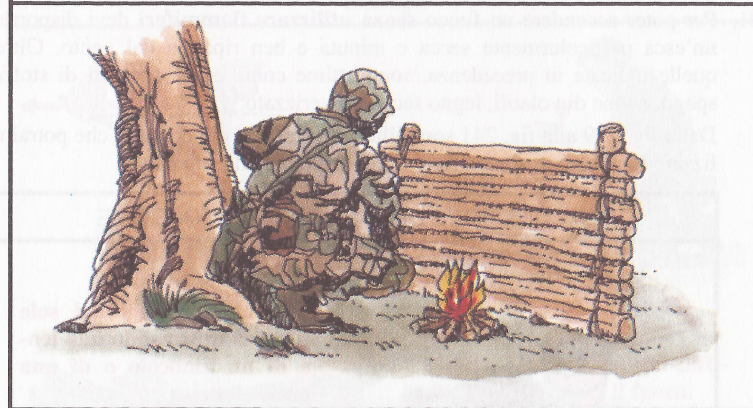


fig. 237

200. Come esca per l'accensione del fuoco devi utilizzare materiali facilmente infiammabili, quali strisce di legno secco, foglie o aghi di conifere o erbe secche e asciutte.

Anche in un ambiente umido puoi trovare, all'interno di tronchi caduti, parti asciutte utilizzabili.

Raccogli i rami secchi ancora sugli alberi, piuttosto che quelli caduti a terra in quanto questi ultimi possono avere assorbito umidità e sostanze chimiche dal terreno per cui bruceranno producendo fumo.

Fai attenzione a non utilizzare piante velenose.

Nella fig. 238 sono riportate alcune possibili modalità per disporre l'esca.



fig. 238

201. Per poter accendere un fuoco **senza utilizzare fiammiferi** devi disporre di un'esca particolarmente secca e minuta e ben riparata dal vento. Oltre a quelle indicate in precedenza, sono ottime come esche pezzetti di stoffa o spago, penne di volatili, legno secco polverizzato.

Dalla fig. 239 alla fig. 241 sono illustrati i metodi più comuni, che potrai utilizzare in relazione al materiale di cui disponi e alla situazione.



fig. 239



fig. 240



fig. 241

I RIPARI

202. L'utilizzazione di ripari o di ricoveri, nel caso della sopravvivenza risponde al duplice scopo di:

- proteggerti dal freddo e dal vento in ambiente rigido oppure dal sole e dalla pioggia in altre situazioni climatiche;
- garantirti un minimo di condizioni temporanee di benessere, tali da consentirti di riposare confortevolmente.

La **scelta del luogo** dove sfruttare o costruire il riparo risulta elemento fondamentale perché questo risponda agli scopi prefissati.

In linea generale, il luogo scelto deve presentare le seguenti caratteristiche:

- in condizioni climatiche di freddo, essere riparato dal vento; in zona montana fare attenzione che non sia esposto a valanghe o cadute di sassi;
- in condizioni climatiche temperate o calde, essere ventilato affinché non sia infestato da insetti.

A fattore comune, il luogo prescelto - in ordine di priorità - deve:

- garantire occultamento all'attività di ricerca del nemico e, nel contempo, buona possibilità di osservazione;
- presentare, possibilmente, due vie di ripiegamento alternative al coperto;
- essere in vicinanza di acqua e offrire combustibile per il fuoco.

A prescindere dalla soluzione adottata, devi in ogni caso proteggerti anche dall'umidità del terreno approntando un **giaciglio**.

203. Fra i ripari, devi innanzitutto considerare quelli offerti dall'ambiente e in particolare:

- dalle **forme del terreno**, quali grotte, anfratti della roccia, muretti, massi;
- dalla **vegetazione**, quali basi di alberi con rami bassi, nicchie fra il cespugliame, tronchi di alberi abbattuti.

In fig. 242 e fig. 243 sono riportati alcuni esempi di riparo fra i più semplici da realizzare.

La loro sommarietà di costruzione offre limitato conforto e protezione, a vantaggio però della rapidità di realizzazione e della possibilità di sterilizzare la zona del bivacco al momento dell'abbandono.

COSTRUZIONE DI RIPARI CON MATERIALI NATURALI (esempi)

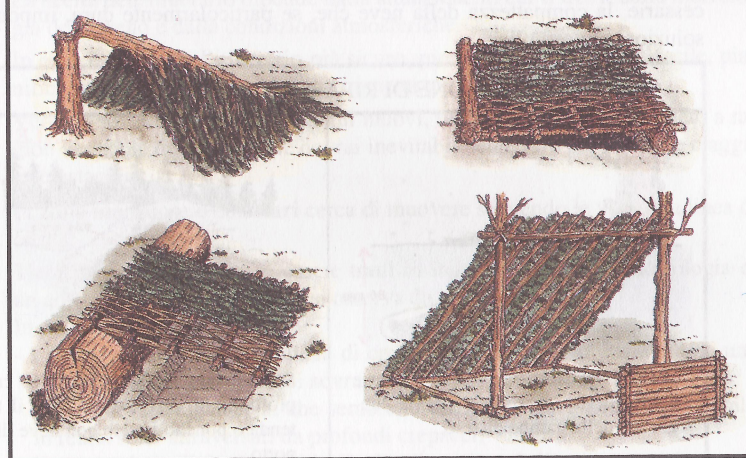


fig. 242

COSTRUZIONE DI RIPARI CON UN TELO (esempi)

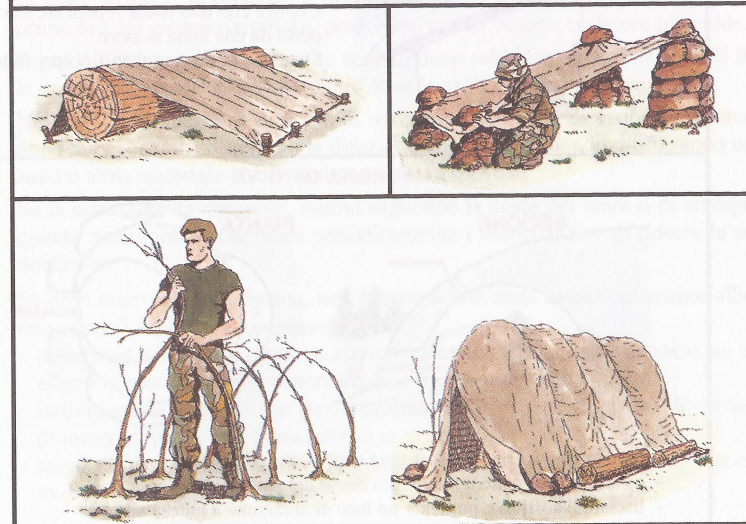


fig. 243

Nella fig. 244 sono riportati i tipi fondamentali di ripari in zone innevate. Nella scelta della soluzione devi considerare, oltre al tempo e alla fatica necessarie, la compattezza della neve che, se particolarmente dura, impone le soluzioni più semplici.

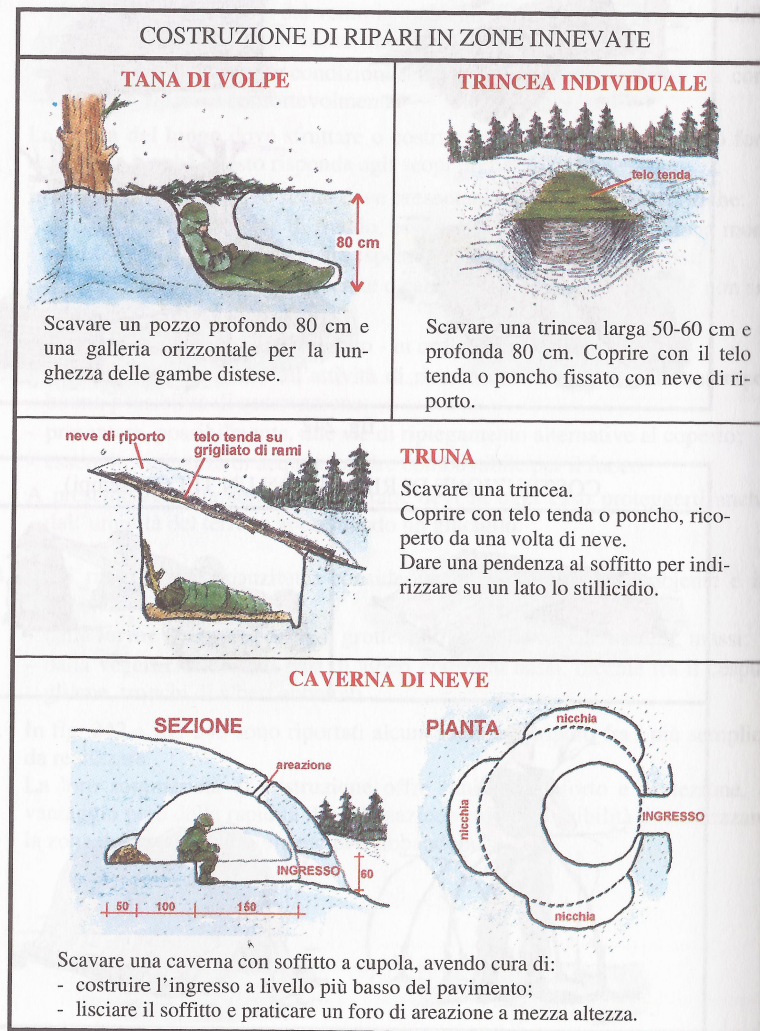


fig. 244

IL MOVIMENTO

204. La scelta dell'itinerario dipende dalla situazione in cui ti trovi, dalla morfologia del terreno e dalle condizioni atmosferiche.
- In ogni caso scegli l'itinerario più sicuro, piuttosto che quello più facile, pianifica il tuo movimento con cura e rispetta quanto hai programmato.
- Verifica sovente la **direzione** in cui muovi, in modo da poter raccordare a ragion veduta le deviazioni che dovrai inevitabilmente fare per superare o aggirare ostacoli.
205. In **zone montuose** o **collinari** cerca di muovere seguendo le valli o la linea di cresta.
- Tieni presente che è facile essere tratti in inganno sulla reale morfologia di un ambiente montano allorché si osserva da lontano.
- In particolare:
- ciò che appare come una linea di cresta unica, sovente è costituita da una serie di costoni e valli che si sovrappongono in profondità;
 - zone innevate e ghiacciai che sembrano compatti e facilmente percorribili, in realtà sono attraversati da profondi crepacci;
 - la vegetazione di fondovalle è più alta di quella sui rilievi, per cui forma un manto vegetale uniforme che da lontano appare come facente parte di un terreno pianeggiante.
206. In **zone aride** o **desertiche** è opportuno muovere durante la notte e nelle prime ore del giorno e riposare, possibilmente all'ombra, nelle ore più calde.
- Segui l'itinerario più facile: nelle zone di dune sabbiose, muovi nelle valli fra le dune o lungo le creste delle dune, dove la sabbia è meno cedevole.
- Nel caso di tempesta di sabbia o di temporanea assenza di visibilità, fermati dopo aver segnato sul terreno la direzione che stavi seguendo, utilizzando dei sassi o altro materiale che il vento non possa spostare.
- Se la situazione lo consente, muovi seguendo la costa del mare o di un lago: quanto meno potrai inumidire periodicamente i vestiti al fine di ridurre la sudorazione.
207. Se devi muovere in un **bosco**, una foresta o una zona estesa fittamente alberata adotta i seguenti accorgimenti:
- determina con cura il punto di stazione arrampicandoti, se necessario, su un albero in modo da poter osservare un'ampia zona;
 - individua la direzione che devi seguire e seguila, evitando però di cercare di muovere lungo una linea retta se la vegetazione non lo consente;
 - segui la pista e la traccia degli animali, se ve ne sono. Se vi sono sentieri muovi parallelamente a essi;

- avanza scostando i rami e le foglie, senza romperli per non lasciare tracce né produrre rumore;
- osserva con "l'occhio da bosco", cioè trascura gli alberi e i cespugli più vicini a te e punta lo sguardo in profondità guardando attraverso la vegetazione anziché la vegetazione;
- muovi lentamente, fermandoti periodicamente per ascoltare;
- valuta la convenienza di muovere in un corso d'acqua, se è con poca profondità, per non lasciare tracce e muovere più speditamente.

208. Nel caso di movimento in **zone innevate** o **ghiacciate** l'ostacolo principale da superare è il freddo e le modifiche che il freddo determina all'ambiente, che possono rappresentare, a loro volta, ulteriori insidie.

E' innanzitutto indispensabile che tu disponga di vestiti adeguati, per tipo e quantità, a fronteggiare le possibili condizioni atmosferiche più avverse.

Devi inoltre avere calzature idonee e possibilmente racchette da neve, anche di circostanza, per il caso debba muovere su neve allentata e profonda.

Per superare punti di ghiaccio o di neve, accertati prima della loro consistenza e poi attraversali lungo la linea più breve, strisciando in modo da distribuire il peso quanto più possibile.

Pianifica le soste in anticipo, sia per poter scegliere il luogo con calma, sia per avere il tempo necessario per prepararti un riparo adeguato.

Ricorda che le parti più esposte a congelamento sono le estremità: mani e piedi devono quindi avere la massima protezione ed essere tenuti costantemente asciutti: con pezze di tela puoi fabbricarti guanti e soprascarpe.

209. L'**attraversamento di corsi d'acqua** può essere effettuato mediante:

- il **guado**, se la profondità lo consente. E' opportuno che ti sfilii preventivamente calze e scarpe, a meno che non servano per proteggerti da asperità del fondo.

Usa un bastone per appoggiarti e saggiare la profondità dell'acqua man mano che procedi;

- il **nuoto**. Conviene che ti aiuti con un ausilio galleggiante, a meno che si tratti di corsi d'acqua particolarmente stretti e calmi.

Come galleggianti puoi utilizzare una zattera realizzata con un poncho oppure i pantaloni chiusi in fondo alle gambe come indicato in fig. 245, ovviamente nel caso non possa disporre di altri materiali quali legname, tami, canne vuote, ecc. (fig. 246).

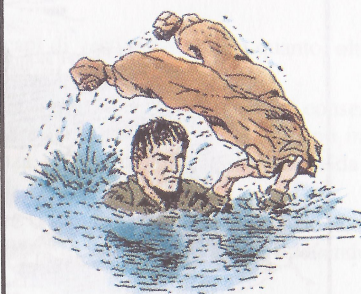
Infine, qualora un consistente strato di ghiaccio ricopra lo specchio o il corso d'acqua da superare, puoi costruirti una zattera di ghiaccio (fig. 247).

REALIZZAZIONE DI UNA ZATTERA CON I PANTALONI

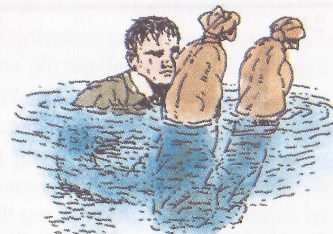
1° tempo



2° tempo



3° tempo



4° tempo



fig. 245

ESEMPI DI GALLEGGIANTI OCCASIONALI

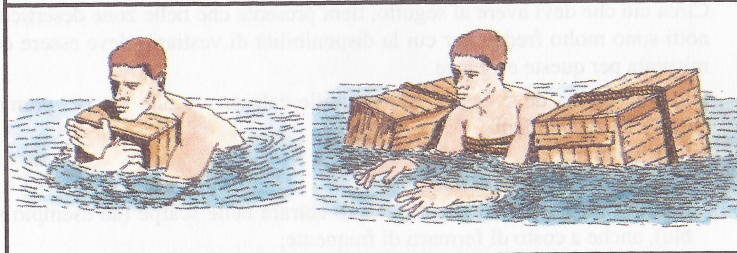


fig. 246

REALIZZAZIONE DI UNA ZATTERA DI GHIACCIO

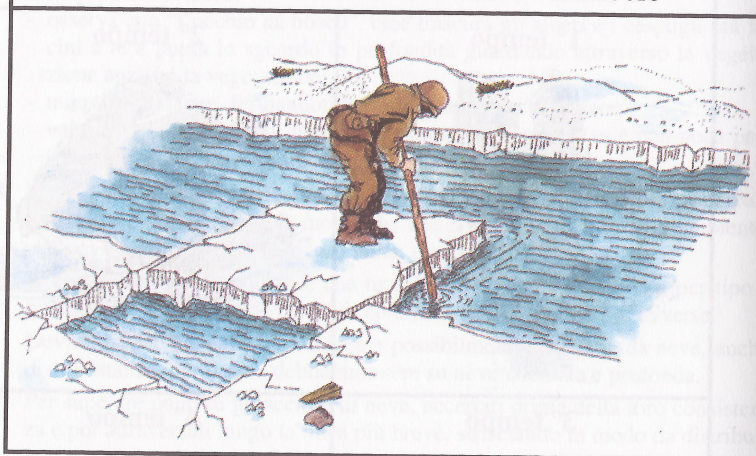


fig. 247

COME VESTIRSI

210. In **climi caldi** il vestiario serve a proteggerti:

- dall'azione diretta del sole;
- dall'eccessiva evaporazione del sudore;
- da eventuali insetti e parassiti.

Allorché il caldo è molto intenso (ad esempio in zone desertiche) devi indossare abiti che coprano interamente il corpo, ivi comprese le gambe e le braccia, e un copricapo che protegga la nuca dal sole.

Il vestiario deve essere possibilmente ampio ma chiuso e devi aprirlo soltanto allorché sei in zona d'ombra.

Circa ciò che devi avere al seguito, tieni presente che nelle zone desertiche le notti sono molto fredde per cui la disponibilità di vestiario deve essere commisurata per queste esigenze.

Particolare cura deve essere riservata alle calzature e alle scarpe, premessa all'efficienza dei piedi.

In particolare:

- non camminare a piedi nudi;
- rimuovi corpi estranei che dovessero entrare nelle scarpe (ad esempio sabbia), anche a costo di fermarti di frequente;
- quando resti all'ombra, se la situazione lo consente, levati le scarpe e le calze.

211. In **climi freddi** il vestiario di cui disponi e la modalità con cui lo indossi possono determinare quanto tempo riuscirai a sopravvivere.

Alle basse temperature i vestiti hanno lo scopo di evitare che il calore del corpo si disperda nell'ambiente, mantenendo un strato di aria calda a contatto con il corpo.

Occorre pertanto evitare di indossare capi di vestiario stretti in quanto, oltre ad ostacolare la circolazione, riducono lo strato di aria calda.

Per contro, è opportuno indossare, all'interno, più capi sottili perché consentono di ottenere più strati di aria calda e indossare all'esterno un capo impermeabile all'aria, anche di circostanza, al fine di trattenere l'aria calda e impedire a quella fredda di penetrare.

In questo ordine di idee occorre evitare o almeno ridurre la sudorazione, in quanto l'evaporazione del sudore umidifica lo strato di aria calda riducendone il valore protettivo.

Inoltre il processo di evaporazione del sudore nel corpo ne abbassa la temperatura.

E' quindi necessario adeguare l'abbigliamento alla fatica e alla situazione per prevenire tali inconvenienti.

Particolare attenzione devi dedicare alle mani e ai piedi, perché si raffreddano più rapidamente delle altre parti del corpo.

Tieni le mani al coperto quanto più possibile e scaldale ponendole anche a contatto con le zone più calde del corpo (sotto le ascelle e fra le gambe).

I piedi, essendo più esposti all'umidità, sono più difficili da scaldare. Puoi tuttavia prevenirne il raffreddamento indossando scarpe di misura più grande di quella normale, che consenta di indossare almeno due paia di calze o di fasciare i piedi con più strati di stoffa.

Oppure puoi indossare delle soprascarpe, anche fatte di circostanza, interponendo fra un paio e l'altro uno strato di erba secca, di muschio o di piume.

In fig. 248 è indicato come fasciare i piedi e come realizzare scarpe o soprascarpe di circostanza.

CALZE E SCARPE DI CIRCOSTANZA (esempio)

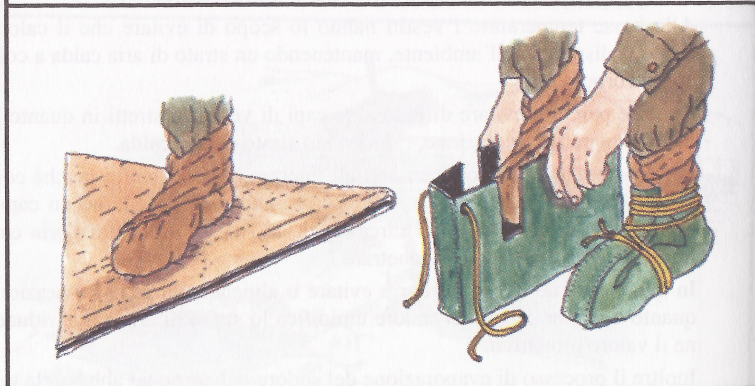


fig. 248

In zone innevate è indispensabile proteggere la vista dal riflesso della neve. Se non disponi di occhiali affumicati (dovrebbero essere chiusi sui lati) devi poterli realizzare con un pezzo di pelle, di legno o di stoffa (fig. 249).

OCCHIALI DI CIRCOSTANZA (esempio)

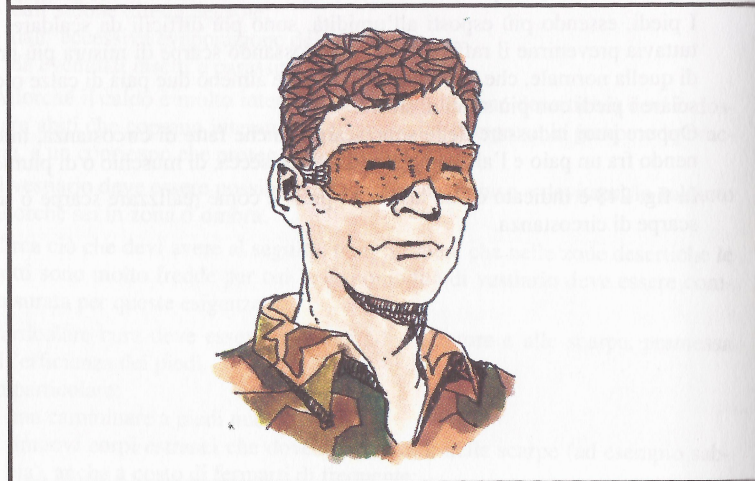


fig. 249

SOPRAVVIVENZA IN MARE

212. Puoi trovarti a dover fronteggiare il problema della sopravvivenza in mare a seguito di una emergenza occorsa alla nave o al velivolo su cui eri trasportato.

La possibilità di sopravvivere dipende da ciò che hai a tua disposizione, da come lo impieghi e dall'addestramento specifico che hai svolto.

Anche in questo caso l'acqua è l'elemento fondamentale per il successo.

Tieni sempre presente che:

- **senza acqua, sopravviene uno stato di delirio dopo circa 4 giorni e la morte dopo 8-12 giorni;**
- **con l'acqua e senza cibo, puoi sopravvivere sino a 3 settimane.**

Pertanto, se si delinea l'emergenza prospettata:

- bevi quanto più puoi prima di abbandonare il relitto;
- non bere e non mangiare nelle prime 24 ore;
- raziona l'acqua di cui eventualmente disponi;
- evita di sudare per non ridurre i liquidi dal corpo.

213. La pioggia, il ghiaccio e gli animali che catturi sono le fonti normali di **acqua**.

Puoi inoltre procurarti acqua mediante sostanze chimiche che potabilizzano l'acqua di mare oppure costruendo un alambicco, analogo a quello terrestre, per far evaporare acqua di mare.

A prescindere da queste ultime soluzioni, tieni presenti i seguenti accorgimenti:

- nel caso di pioggia bevi e raccogli quanta più acqua puoi.
Se non hai recipienti, usa pezzi di stoffa come se fossero spugne, facendoli impregnare di acqua per poterla bere.
Se pensi che la pioggia sia di breve durata e poco intensa, inumidisci prima con acqua di mare la stoffa che utilizzi, affinché quella piovana non venga assorbita, in parte, dalla stoffa stessa;
- il ghiaccio "vecchio" perde la salinità e può fornire acqua potabile.
Lo riconosci dal colore tendente all'azzurro;
- l'acqua di mare, fatta ghiacciare in un recipiente produce acqua potabile.
Infatti l'acqua si solidifica per prima, mentre il salino si concentra inizialmente in una poltiglia: il ghiaccio, separato da questa, può essere utilizzato per avere acqua potabile.

214. Dal mare si può ottenere **cibo** mediante la pesca oppure la cattura di volatili. Gli strumenti da pesca di circostanza sono già stati illustrati in precedenza.

Tuttavia, per pescare in mare aperto, devi adottare i seguenti accorgimenti:

- non fissare la lenza al natante e tanto meno a parti del tuo corpo. Un pesce grande potrebbe produrre danni;
- se agganci un pesce di grosse dimensioni, fai attenzione a che non capovolga il tuo natante;
- se individui degli squali evita di pescare;
- cerca di individuare branchi di pesci in superficie;
- di notte accendi una torcia o rifletti la luce lunare con un telo chiaro. I pesci sono attratti e possono saltare nel natante;
- se perdi l'attrezzatura per la pesca, puoi sopperire lasciando pendere fuori dal natante in acqua un pezzo di interiora di pesce o di volatile. Di norma attrae branchi di pesce che potrai cercare di afferrare con le mani o con un arpione di circostanza.

La cattura di volatili è difficile, ma non impossibile.

Può accadere che si posino sul tuo natante, oppure se disponi di un galleggiante e un cordino puoi predisporre una trappola come illustrato in fig. 250.



fig. 250

CAPITOLO XIV

PRIMO SOCCORSO E IGIENE PERSONALE

INTERVENTI PER LA SOPRAVVIVENZA DI UN FERITO

215. Il primo soccorso consiste nelle misure che adotti e nei provvedimenti che poni in atto nei confronti di un ferito, in attesa dell'intervento di personale sanitario.

Dalla precisione e dalla immediatezza del tuo comportamento può dipendere la sopravvivenza di un tuo commilitone che ha subito una ferita.

Devi pertanto conoscere gli interventi prioritari da operare e le modalità con cui trattare un ferito.

Gli interventi riportati in questo Manuale devono trovare attuazione **esclusivamente** in assenza di personale sanitario o comunque **non** reperibile in tempo utile per salvare la vita del ferito.

Nel prospetto-fig.251 sono riportate le azioni fondamentali per la sopravvivenza di un ferito, considerando ovviamente che devi compiere quelle necessarie per ciascun caso specifico.

AZIONI FONDAMENTALI PER LA SOPRAVVIVENZA DI UN FERITO

- 1.- **Libera le vie respiratorie.**
- 2.- **Controlla la respirazione e il battito cardiaco.**
- 3.- **Pratica la respirazione artificiale e il massaggio cardiaco.**
- 4.- **Ferma l'emorragia.**

Successivamente:

- **Previene lo shock.**
- **Pulisci e fascia la ferita.**

fig. 251

SEQUENZA DEI CONTROLLI SU UN FERITO

216. Per il trattamento di un ferito devi agire con calma, ma con rapidità e metodo, e la tua azione deve essere continua sino a quando non hai terminato l'intervento di primo soccorso necessario o è arrivato il personale sanitario. **Devi sapere cosa e come fare per ottenere un risultato positivo e per evitare di produrre ulteriori danni al ferito.**

Nei prospetti che seguono è illustrata la sequenza dei controlli e delle azioni che devi svolgere con criterio di progressività: naturalmente, in presenza di ferite o lesioni maggiori palesi, una volta effettuati i **controlli n.1 e n.2**, passi ad effettuare il trattamento necessario, fermo restando che devi effettuare quanto prima il **controllo n.4** e poi, in successione, gli altri.

CONTROLLO N.1: stato di coscienza o di incoscienza

- 1.- Chiedi con voce ferma e calma "Come va?".
- 2.- Batti alcuni colpi leggeri sulla spalla del ferito.
- 3.- Se il ferito non risponde e non reagisce passa al **controllo n.2**.
- 4.- Se il ferito è cosciente chiedigli dove sente dolore.
Passa al **controllo n.3**. Se non riesce a parlare e ha sintomi di soffocamento procedi a liberare le vie respiratorie.

CONTROLLO N.2: respirazione e battito cardiaco

- 1.- Controlla se il ferito respira, che non abbia l'arresto del cuore e che abbia le vie respiratorie libere.
- 2.- Se il risultato è negativo:
 - sospendi la sequenza dei controlli;
 - pratica immediatamente la respirazione bocca a bocca e il massaggio cardiaco.

Nota: se il battito cardiaco è positivo e pratici solo la respirazione bocca a bocca, controlla periodicamente che il cuore non si arresti.

CONTROLLO N.3: emorragia o perdita di sangue

- 1.- Guarda se vi sono evidenti perdite di sangue o se i vestiti sono intrisi di sangue.
- 2.- Guarda se vi sono fori di entrata e di uscita di ferite.
- 3.- Se individui una emorragia, sospendi la sequenza dei controlli ed effettua il trattamento della ferita nel modo appropriato:
 - ferita alle gambe o alle braccia: fasciatura a pressione;
 - parziale o completa amputazione: laccio emostatico;
 - ferita aperta alla testa: fasciatura per ferita aperta alla testa;
 - ferita aperta all'addome: fasciatura per ferita aperta all'addome;
 - ferita aperta al torace: fasciatura per ferita aperta al torace.

ATTENZIONE.

In una zona soggetta a contaminazione chimica fai in modo che le ferite non rimangano esposte all'aria.

CONTROLLO N.4: prevenzione dello stato di shock

- 1.- Lo stato di shock può sopravvenire e provocare il decesso del ferito anche se la ferita non è mortale.
Per prevenirlo tieni presente questi sintomi:
 - pelle sudata ma fredda;
 - stato di agitazione;
 - sete;
 - stato confusionale;
 - ritmo di respirazione più veloce del normale;
 - pelle macchiata o bluastra, specie vicino alla bocca;
 - nausea e/o vomito.
- 2.- Se rilevi uno, o più, di questi sintomi, sospendi la sequenza dei controlli e comincia il trattamento antishock.

ATTENZIONE.

Eventuali fratture alle gambe devono essere steccate, prima di sollevare le gambe per il trattamento antishock.

CONTROLLO N.5: fratture alla schiena o al collo

- 1.- Controlla se il ferito presenta i seguenti sintomi:
 - dolore o estrema sensibilità al collo o alla schiena;
 - tagli o contusioni nella zona del collo o della schiena;
 - incapacità del ferito a muoversi (paralisi o intorpidimento);Chiedi al ferito se riesce a muoversi (paralisi), toccagli le braccia e le gambe e chiedigli se sente la tua mano (intorpidimento);
 - posizione non usuale del corpo o di arti.
- 2.- Se dai sintomi che rilevi ritieni che il ferito abbia una frattura al collo o alla schiena, **immobilizzalo** con le seguenti modalità:
 - intima al ferito di non muoversi;
 - per sospetta frattura alla schiena, infila una imbottitura sotto al naturale arco della schiena, senza muovere il corpo;
 - per una sospetta frattura al collo, infila una piccola imbottitura sotto al collo e immobilizza la testa con due sassi o le scarpe (piene di sabbia o altro) posti ai lati della testa.

CONTROLLO N.6: frattura esposta o interna a gambe e braccia

- 1.- Per verificare la presenza di fratture esposte, cerca:
 - emorragie o perdite di sangue;
 - ossa che sporgono attraverso la pelle.
- 2.- Per verificare la presenza di fratture interne, cerca:
 - rigonfiamenti;
 - scolorimento della pelle;
 - deformità;
 - posizione non usuale degli arti.
- 3.- Se rilevi uno dei sintomi, sospendi la sequenza dei controlli e comincia il trattamento dalla frattura.

ATTENZIONE: Non rimuovere un ferito che presenti una sospetta frattura alla schiena o al collo, a meno di un pericolo che ne minacci la vita (ad esempio esposizione al fuoco nemico).

CONTROLLO N.7: ustioni

- 1.- Controlla accuratamente se:
 - la pelle scoperta presenta arrossamenti, vesciche o appare carbonizzata;
 - i vestiti appaiono bruciati.
- 2.- Se individui ustioni, sospendi la sequenza dei controlli e comincia il trattamento delle ustioni.

CONTROLLO N.8: lesioni o contusioni alla testa

- 1.- Controlla se il ferito presenta i seguenti sintomi:
 - pupille disuguali;
 - perdita di fluido dalle orecchie, dal naso, dalla bocca o da una ferita;
 - pronuncia difettosa e balbettante;
 - stato confusionale, di torpore;
 - perdita di memoria o di conoscenza;
 - mal di testa, vomito, nausea;
 - paralisi;
 - convulsioni o contrazioni spasmodiche.
- 2.- Se rilevi uno dei sintomi, cerca il soccorso di personale medico, e controlla se necessita la respirazione bocca a bocca, il trattamento antishock o l'arresto di emorragie.

IMPARA e RICORDA la sequenza appena esposta degli 8 Controlli, perché serve a verificare se la vittima ha riportato ferite o lesioni di tipo diverso, anche non palesi.

INTERVENTI PER LA RESPIRAZIONE E IL BATTITO CARDIACO

217. Rappresentano i primi interventi da effettuare per la sopravvivenza di un ferito. Per quanto riguarda la **respirazione**, devi innanzitutto effettuare il **controllo della respirazione** con le modalità indicate in fig. 252.

CONTROLLO DELLA RESPIRAZIONE



- **Guarda** se il torace si alza e si abbassa.
- **Ascolta** se respira ponendo il tuo orecchio a 2-3 cm dal naso e dalla bocca del ferito per 4-5 secondi.
- **Senti** se respira ponendo la tua guancia a 2-3 cm dal naso e dalla bocca del ferito.

fig. 252

Se non avverti segni di respirazione, procedi immediatamente ad effettuare la **liberazione delle vie respiratorie** (fig. 253), se necessario.

La respirazione può essere infatti ostacolata da materiali accumulati nel naso e nella bocca, oppure per la caduta all'indietro della lingua (fig. 254).

LIBERAZIONE DELLE VIE RESPIRATORIE



Dopo aver messo il ferito disteso sulla schiena e con la testa girata di lato, libera bocca e naso da ogni causa di ostruzione.



Slaccia gli indumenti che possono ostacolare l'espansione del torace. Metti il ferito disteso sulla schiena e con il collo esteso. Poni le dita sotto al mento e tira la mandibola verso l'alto e in avanti.

fig. 253

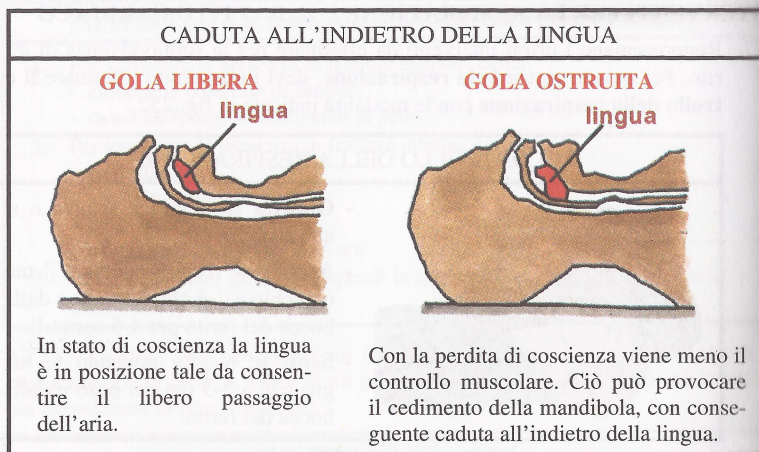


fig. 254

A questo punto controlla il **battito cardiaco** del ferito, come indicato in fig. 255.



fig. 255

218. Dopo i controlli citati, puoi trovarti in presenza di tre situazioni, per le quali devi prendere i conseguenti provvedimenti:

- 1.- Il ferito respira ed ha il battito cardiaco: procedi con la sequenza dei controlli.
- 2.- Il ferito non respira ma il battito cardiaco è attivo: pratica immediatamente la **respirazione bocca a bocca** (fig. 256) e controlla ogni tanto il battito cardiaco.

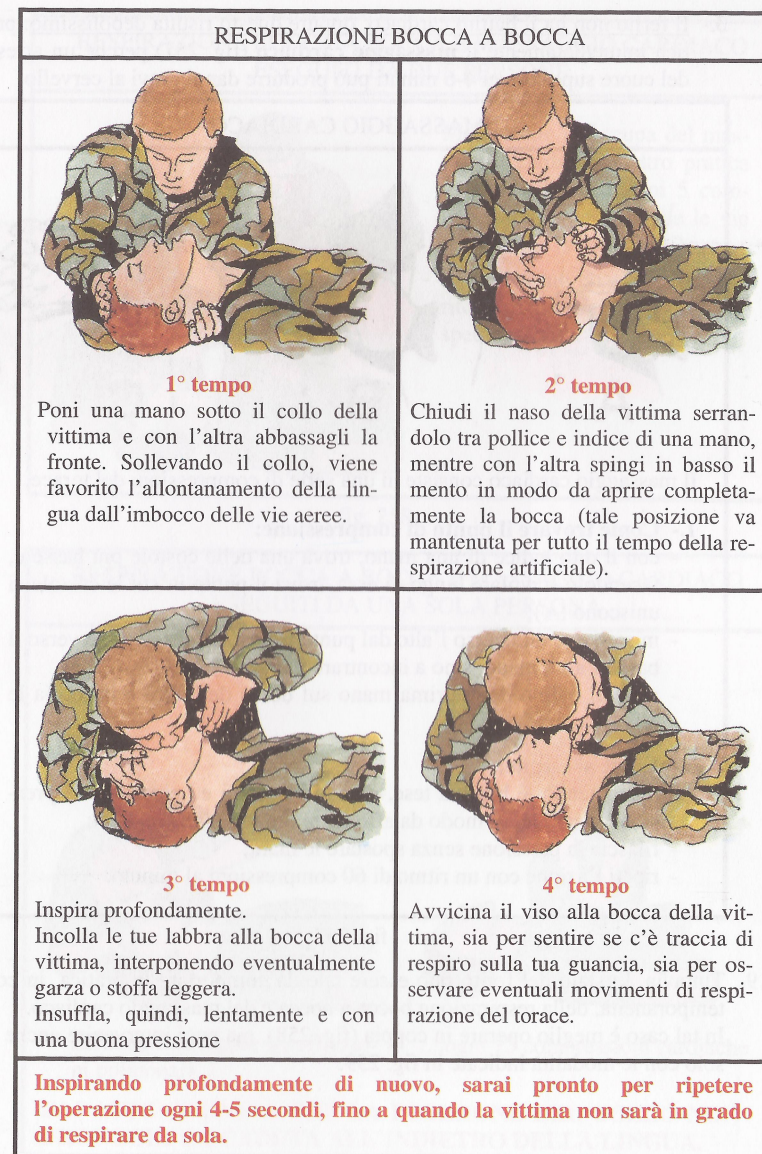
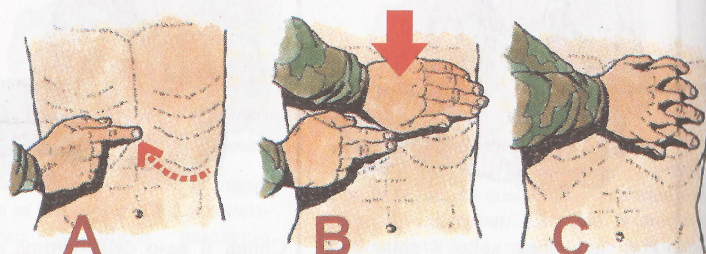


fig. 256

- 3.- Il ferito non ha il battito cardiaco, oppure questo risulta debolissimo: pratica immediatamente il **massaggio cardiaco** (fig. 257) perché un arresto del cuore superiore ai 4-6 minuti può produrre danni gravi al cervello.

MASSAGGIO CARDIACO



Il massaggio cardiaco consiste in una serie di compressioni del torace.

1.- Come trovare il punto di compressione:

- con il dito indice di una mano, trova una delle costole più basse e, facendolo scivolare lungo di essa, trova il punto in cui le costole si uniscono (A);
- misura due dita verso l'alto dal punto trovato e fai scivolare verso il basso l'altra mano, sino a incontrare il dito (B);
- metti il palmo della prima mano sul dorso dell'altra e intreccia le dita (C).

2.- Come si esegue:

- mantenendo le braccia tese, chinati in avanti ed esercita una pressione verticale, in modo da affondare il punto di circa 4 cm;
- rilascia la pressione senza spostare le mani;
- ripeti l'azione con un ritmo di 60 compressioni al minuto.

fig. 257

219. Tuttavia, lo stato del ferito può essere tale da comportare la pratica, in contemporaneità, della respirazione bocca a bocca e del massaggio cardiaco. In tal caso è meglio operare in coppia (fig. 258), ma puoi intervenire anche da solo con le modalità indicate in fig. 259.

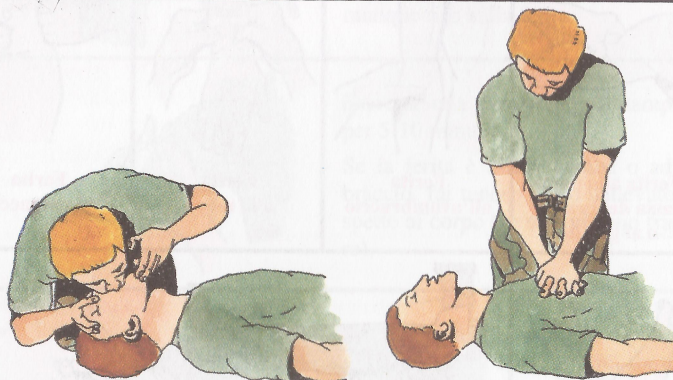
RESPIRAZIONE BOCCA A BOCCA E MASSAGGIO CARDIACO ESEGUITI DA DUE PERSONE



- Mentre uno si occupa del massaggio cardiaco, l'altro pratica una insufflazione ogni 5 compressioni e controlla che le vie respiratorie rimangano libere.
- E' opportuno che i due soccorritori stiano ai lati opposti rispetto al ferito.

fig. 258

RESPIRAZIONE BOCCA A BOCCA E MASSAGGIO CARDIACO ESEGUITI DA UNA SOLA PERSONA



Effettua due rapide insufflazioni polmonari....

....ogni 15 compressioni cardiache

FAI ATTENZIONE A CHE LA POSIZIONE DEL COLLO NON PROVOCHI LA CADUTA ALL'INDIETRO DELLA LINGUA.

fig. 259

ARRESTO DI EMORRAGIE

220. Una volta riattivata la respirazione e il battito cardiaco, devi individuare e arrestare eventuali emorragie. Ciò può essere ottenuto con tre sistemi.

- 1.- Utilizza i **punti di pressione**, nel caso il sangue zampilli dalla ferita a seguito della recisione di un'arteria. Per arrestare l'emorragia devi premere un punto del corpo dove passa l'arteria che adduce il sangue alla zona ferita (fig. 260).



fig. 260

Questo sistema può essere utilizzato anche a prescindere dal bendaggio di una ferita oppure nel caso in cui, dopo il bendaggio, la ferita continui a sanguinare in una delle parti indicate in fig. 260.

- 2.- Utilizza il **bendaggio a pressione** (fig. 261) nel caso la ferita sia alle braccia, alle gambe o alla cassa toracica.

Non utilizzarlo per ferite all'addome o alla testa.

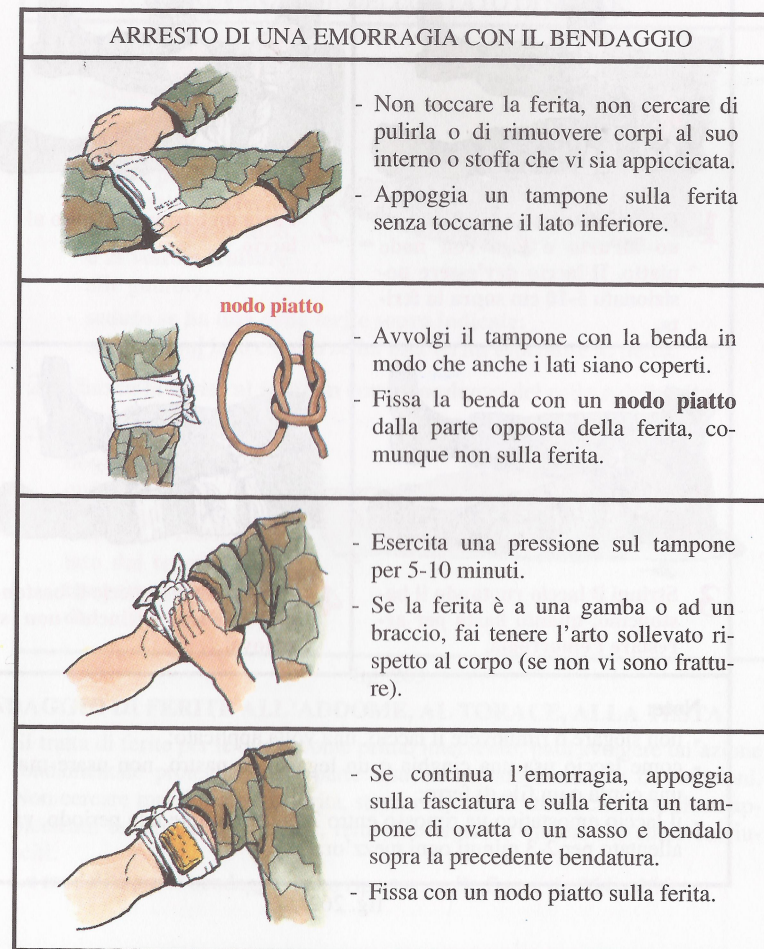


fig. 261

- 3.- Applica un **laccio emostatico** (fig. 262) nel caso di amputazione di un arto oppure, **come misura estrema**, per ferite a un arto dopo che i sistemi illustrati in precedenza non hanno dato risultati significativi.

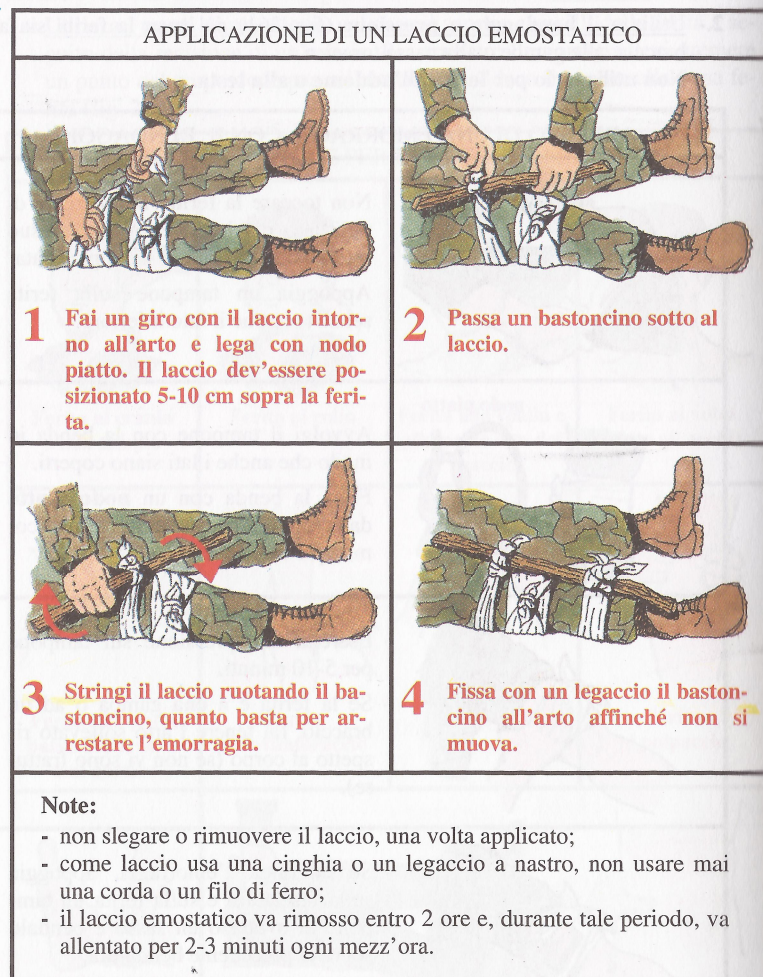


fig. 262

PREVENZIONE DELLO STATO DI SHOCK

221. Lo stato di shock da ferita può sopravvenire in qualsiasi momento: devi prevenirlo osservando il comparire di eventuali sintomi, in quanto può provocare il decesso di un ferito anche se è stato colpito in modo non letale. In fig. 263 sono illustrate le modalità di intervento.



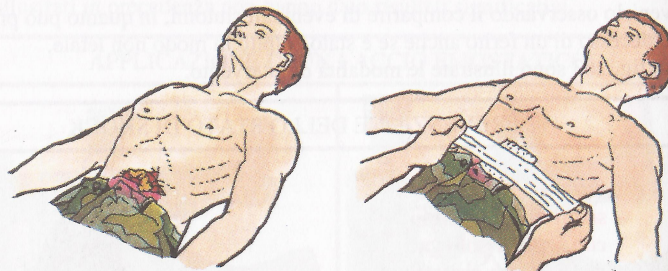
fig. 263

BENDAGGIO DI FERITE ALL'ADDOME, AL TORACE, ALLA TESTA

222. Si tratta di ferite per le quali, come primo intervento, puoi svolgere un'azione fondamentale proteggendo la parte lesa da contaminazione e da infezioni. Non cercare mai di pulire la ferita, staccare lembi di stoffa che vi si siano appiccicati, estrarre corpi estranei, reinserire organi o visceri che siano fuoriusciti.

Le modalità per il bendaggio sono riportate nelle figure da 264 a 266.

BENDAGGIO DI UNA FERITA ALL'ADDOME



- Fai sdraiare il ferito sulla schiena con le gambe flesse alle ginocchia (ginocchia in alto).
- Scopri la ferita, a meno che i vestiti non vi siano appiccicati o l'ambiente sia chimicamente contaminato.
- Raccogli gli organi eventualmente fuoriusciti e appoggiali sulla ferita senza cercare di reintrodurli. Toccali con il materiale più pulito di cui disponi. **Non pulire la ferita.**
- Applica un tampone sulla ferita in modo da coprirla e benda facendo un nodo piatto su un fianco del ferito. **Non comprimere la ferita.**
- Controlla che la medicazione non scivoli.
- **Non somministrare cibo o acqua e non far fumare il ferito.**

fig. 264

BENDAGGIO DI UNA FERITA ALLA CASSA TORACICA

- 1.- Scopri la ferita, a meno che i vestiti non vi siano appiccicati o l'ambiente sia chimicamente contaminato.
- 2.- Applica direttamente sulla ferita un tessuto impermeabile all'aria (ad esempio il contenitore del kit di medicazione, con la faccia interna sulla ferita).
- 3.- Sovrapponi il tampone e benda passando dietro la schiena.
- 4.- Lega il bendaggio sopra la ferita, a pressione, stringendo in corrispondenza dell'inspirazione.
- 5.- Sdraia il ferito sul lato lesso, oppure fallo stare seduto.

fig. 265

BENDAGGIO DI UNA FERITA ALLA TESTA

1. Controlla il livello di coscienza del ferito e memorizza le reazioni negative per riferirle al personale medico.
2. Se il ferito è cosciente e la ferita appare leggera:
 - ponilo in posizione seduta, a meno che altre ferite non lo consentano oppure abbia perdite di sangue o di fluidi che si riversano in gola;
 - se ha versamenti di sangue o fluidi in gola, fallo sdraiare su un fianco, possibilmente quello opposto alla ferita.
3. Se il ferito è incosciente e la ferita appare grave:
 - immobilizzalo come per una frattura al collo o alla schiena;
 - nel caso vomiti o abbia versamento di sangue in gola, sdraialo su un fianco **tenendo la testa, il collo e il corpo rigidamente allineati.**
4. Applica la medicazione sulla ferita senza esercitare pressione. **Non cercare di pulire la ferita o di far rientrare materia fuoriuscita.**
5. In ambiente contaminato chimicamente, non rimuovere la maschera del ferito.

fig. 266

TRATTAMENTO DI FRATTURE OSSEE

223. Le modalità di intervento per fratture alla schiena o al collo sono già state illustrate nel contesto del **Controllo n.5** della sequenza.

Si farà pertanto riferimento a fratture degli arti.

Il tuo compito di primo soccorso è quello di immobilizzare l'arto fratturato o che sospetti sia fratturato: non cercare in alcun modo di riportare l'arto da una posizione innaturale a quella che ritieni normale.

Nel caso di fratture esposte, prima di immobilizzare provvedi ad arrestare eventuali emorragie e a bendare la ferita, **senza esercitare pressione sulla ferita** e senza spostare l'arto.

Le modalità per immobilizzare una frattura sono riportate in fig. 267, mentre nel prospetto-fig.268 sono sintetizzate le azioni da compiere e quelle da non compiere per il trattamento specifico.

PRIMO SOCCORSO PER FRATTURE A BRACCIA O GAMBE



Esempi di immobilizzazione di arti fratturati

1. Materiale necessario:

- due stecche (bastoni, asticelle, fucili) di lunghezza che consenta di fissarle ai due lati della frattura e a distanza da questa;
- cinghie o strisce per fissare le stecche;
- materiale per imbottire le stecche in corrispondenza di parti ossee superficiali.

2. Modalità esecutive:

- controlla che le stecche siano adeguate e imbottiscile nei punti necessari;
- ponile ai lati dell'arto, in corrispondenza della frattura, in modo che non premino sulle gambe;
- fissa le stecche con strisce annodate con nodo piatto.

fig. 267

Se il tipo di frattura rende difficile applicare le stecche, oppure se non disponi del materiale necessario, puoi immobilizzare l'arto fratturato fissandolo con strisce di tela larghe (ad esempio del telo o del poncho) al petto o alla gamba sana del ferito, a seconda che si tratti - rispettivamente - di un braccio o di una gamba.

PRIMO SOCCORSO PER FRATTURE OSSEE

COSA FARE

- Se hai il sospetto di una frattura al collo o alla schiena, non muovere il ferito.
- Controlla se il sangue circoli liberamente nell'arto nelle due parti ai lati della frattura.
- Sfila eventuali anelli o bracciali al ferito nel caso di frattura agli arti superiori, in previsione di rigonfiamento.
- Fissa le stecche in **almeno** due punti, sopra e sotto la zona di frattura.

COSA NON FARE

- **NON** provare a raddrizzare o mettere in posizione l'arto fratturato.
- Nel caso di frattura al piede **NON** togliere la scarpa, a meno che vi sia una emorragia.
- **NON** legare e non appoggiare le stecche direttamente sulla frattura.
- In ambiente contaminato chimicamente **NON** rimuovere i vestiti protettivi, ma applica le stecche su di essi.

fig. 268

PRIMO SOCCORSO PER USTIONI

224. La prima azione da compiere è l'eliminazione della causa che ha prodotto o sta provocando le ustioni, qualora ancora operante, con le modalità indicate nel prospetto-fig.269. Tieni presente che se le ustioni sono state causate da una scarica elettrica, il ferito può perdere temporaneamente coscienza e avere difficoltà di respirazione e battito cardiaco irregolare.

ELIMINAZIONE DELLA CAUSA DELLE USTIONI	
Tipo di causa	PROVVEDIMENTI
TERMICA	Se gli abiti del ferito sono in fiamme, soffocala con un telo o un panno di tessuto non sintetico e fai eventualmente rotolare il ferito sul terreno, specie se questo è erboso.
ELETTRICA	Se il colpito è a contatto con una sorgente di elettricità, spegni la sorgente se ciò è possibile. In caso contrario, allontana il colpito dal contatto mediante materiale non conduttore di elettricità (funi, bastone di legno secco).
CHIMICA	<ul style="list-style-type: none"> - Le sostanze chimiche liquide possono essere rimosse lavando con abbondante acqua. Quelle in polvere possono essere rimosse con acqua solo se disponibile in grande quantità; in caso contrario, sfiora accuratamente le parti lese con una garza. - Soffoca residui di fosforo bianco con acqua, con un panno umido o con fango umido e tieni la parte coperta.
LASER	Se la causa è un apparato laser, allontana il colpito dalla sorgente, avendo cura di evitare che il raggio ti colpisca agli occhi.

fig. 269

225. Le modalità per attuare il primo soccorso sono riportate nel prospetto-fig.270.

In particolare, se la pelle del ferito assume una colorazione nerastra o è carbonizzata e il ferito non avverte dolore, si tratta di una ustione profonda e grave.

Bagnala abbondantemente, copri con garza e sollecita l'intervento di personale medico.

PRIMO SOCCORSO PER USTIONI E SCOTTATURE	
COSA FARE	COSA NON FARE
<ul style="list-style-type: none"> - Rimuovi delicatamente le parti di vestito che ricoprono la ferita, a meno che non siano appiccicate alla pelle o l'ambiente sia contaminato. - Bagna abbondantemente con acqua fredda per circa 10 minuti. - Rimuovi orologio o anelli dalla zona lesa, prima che questa gonfi. - Copri l'ustione con garza sterile o con un tessuto pulito e non peloso. - In relazione alla gravità e alla causa (elettrica, laser) controlla periodicamente respirazione e battito cardiaco. 	<ul style="list-style-type: none"> - NON tentare di staccare lembi di indumenti carbonizzati rimasti attaccati alla pelle. - NON applicare unguenti, olio, grasso o disinfettanti sulle ferite. - NON bucare le vesciche e non toccare la zona ustionata. - NON applicare cerotti e bende adesive. - NON applicare fasciature di sorta se le ustioni sono al volto o ai genitali.

fig. 270

EFFETTI NOCIVI DEL CALDO INTENSO

226. Il caldo intenso, accompagnato da un alto tasso di umidità, impedisce al sudore di evaporare come dovrebbe.

In tali circostanze, ma soprattutto durante un faticoso impegno fisico, si possono verificare effetti nocivi come il colpo di calore e il colpo di sole.

Il **colpo di calore** è causato da eccessiva perdita di sale e acqua dal corpo, attraverso l'eccessiva sudorazione: si sviluppa gradualmente.

Il **colpo di sole** è causato da una prolungata esposizione al sole in condizioni ambientali molto calde: si manifesta all'improvviso.

I sintomi e le modalità di primo soccorso sono riportate nel prospetto-fig.271.

PRIMO SOCCORSO PER GLI EFFETTI DA CALDO INTENSO

COLPO DI CALORE

Sintomi:

- capogiro, respirazione e polso rapidi;
- nausea, perdita di appetito;
- sudorazione con pelle pallida;
- crampi all'addome e agli arti.

Cosa fare:

- portare il colpito in luogo fresco;
- slacciare gli abiti;
- sdraiare il colpito con la testa e le gambe sollevate;
- applicare impacchi freddi sulla fronte e sul petto;
- far bere quanta più acqua possibile, leggermente salata

COLPO DI SOLE

Sintomi:

- capogiro, polso irregolare;
- temperatura corporea oltre 40°;
- irrequietezza, confusione;
- pelle calda, arrossata e secca.

Cosa fare:

- portare il colpito in luogo fresco;
- togliergli tutti i vestiti;
- avvolgerlo in un panno umido, bagnandolo di continuo;
- quando la temperatura scende a 38°, sostituire il panno con uno asciutto. Se risale, ripetere il raffreddamento.

In entrambi i casi, qualora la vittima perdesse conoscenza, procedi con gli interventi di rianimazione e controlla, ogni 10 minuti, respirazione e polso.

fig. 271

EFFETTI NOCIVI DEL FREDDO INTENSO

227. L'esposizione prolungata al freddo intenso può produrre:

- il **congelamento**, frequentemente alle dita di mani e piedi, al naso e alle orecchie;
- l'**assideramento**, malore mortale e progressivo, specie in condizioni di immobilità.

I sintomi e le modalità di primo soccorso sono riportate nel prospetto-fig.272.

PRIMO SOCCORSO PER GLI EFFETTI DA FREDDO INTENSO

CONGELAMENTO

Sintomi:

la parte colpita presenta formicolio e colore pallido, per poi diventare insensibile, bianca, bluastrea e infine nera.

Cosa fare:

- portare il colpito al coperto e al riparo;
- togliere con precauzione guanti, anelli o scarpe;
- riscaldare la parte congelata con le mani o sotto le ascelle;
- se non riprende colore, frizionare con acqua fredda e poi tiepida.

COSA NON FARE:

- NON mettere il colpito vicino a fonti di calore;
- NON somministrargli alcolici;
- NON usare borse d'acqua calda;
- NON bucare eventuali vesciche.

ASSIDERAMENTO

Sintomi progressivi:

- intorpidimento generale;
- bisogno di dormire;
- insensibilità di braccia e gambe;
- respiro e polso deboli;
- perdita di coscienza.

Cosa fare:

- portare il colpito al coperto o al riparo;
- allentare qualsiasi parte stretta dei vestiti;
- massaggiare le estremità e il torace dalla parte del cuore;
- far bere caffè o the caldo zuccherato;
- se all'aperto, coprire il colpito con teli, giornali, foglie.

COSA NON FARE:

- NON mettere il colpito vicino a fonti di calore;
- NON lasciarlo addormentare;
- NON somministrargli alcolici.

fig. 272

TRASPORTO DI UN FERITO

228. Il trasporto di un ferito si può rendere necessario per portarlo presso un punto di medicazione o in una zona dalla quale può essere evacuato oppure per sottrarlo all'azione di fuoco nemico.

Le modalità esecutive sono molteplici ed è importante conoscerle allo scopo di poter adottare quella appropriata per non produrre ulteriori danni al ferito. Gli elementi da considerare nella scelta sono:

- stato di coscienza o di incoscienza del ferito;
- distanza da percorrere;
- possibilità di esposizione al fuoco nemico;
- capacità del ferito di camminare.

ATTENZIONE

Un ferito al collo o alla colonna vertebrale non deve essere trasportato manualmente a meno che, nel luogo ove si trova, sia sottoposto a pericolo di vita.

229. Per trasportare un ferito, devi prima sollevarlo da terra (fig. 273) e successivamente caricarlo sulle spalle o sostenerlo come indicato nelle fig. 274 e 275. Qualora debba trascinarlo, per non esporvi al fuoco nemico puoi operare con le modalità riportate nelle fig. 276 e 277.

Il trasporto con l'impiego di una coppia è illustrato nelle fig. 278 e 279.

In alternativa, una coppia può utilizzare una barella, anche di circostanza (fig. 280).

METODI PER SOLLEVARE DA TERRA UN FERITO

PRIMO METODO



1° tempo

2° tempo

3° tempo

1° tempo: passa le mani sotto al petto del ferito e uniscile incrociando le dita o impugnando un polso.

2° tempo: arretra sollevando il ferito.

3° tempo: tienilo in piedi, leggermente inclinato all'indietro.

SECONDO METODO



1° tempo

2° tempo

3° tempo

1° tempo: passa le mani sotto le ascelle del ferito e uniscile come nel primo metodo.

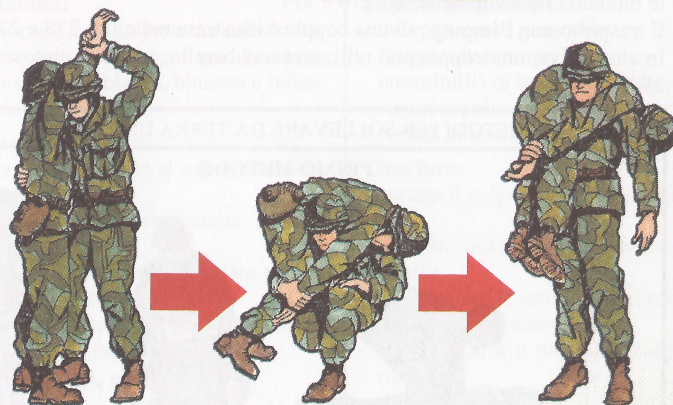
2° tempo: avanza sollevando il ferito.

3° tempo: tienilo leggermente inclinato all'indietro, inserendo un tuo piede fra i suoi.

fig. 273

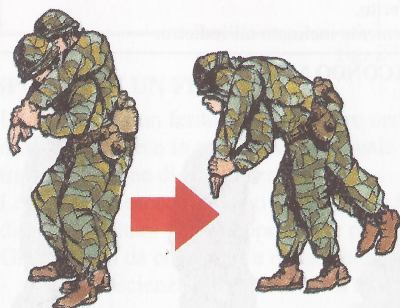
MODALITA' PER TRASPORTARE UN FERITO INCOSCIENTE

METODO DEL POMIERE



Per lunga distanza

METODO A ZAINO



Per media distanza

METODO SULLE BRACCIA



Per breve distanza e per adagiare il ferito su una barella

fig. 274

MODALITA' PER TRASPORTARE UN FERITO LEGGERO

METODO A SELLA



Il ferito è cosciente

SOSTEGNO



Il ferito può camminare o saltellare su una gamba

fig. 275

MODALITA' PER TRASCINARE UN FERITO

PRIMO METODO



- 1.- Unisci due cinture e forma un cerchio.
- 2.- Posa il cerchio sul petto del ferito e fallo passare sotto le ascelle.
- 3.- Incrocia la parte restante a formare un "otto" e infila la tua spalla nel nuovo cerchio.

Serve per sfruttare ripari bassi o allo scoperto

SECONDO METODO

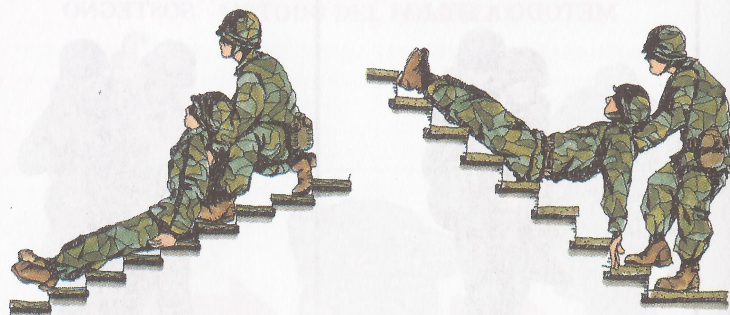


- 1.- Mettiti a cavalcioni del ferito.
- 2.- Legagli i polsi e falli passare dietro la tua nuca (se è cosciente può incrociare le mani da solo).
- 3.- Muovi con il passo della scimmia..

Serve per sfruttare ripari alti da 80 a 100 cm

fig. 276

MODALITA' PER TRASCINARE UN FERITO SU SCALE

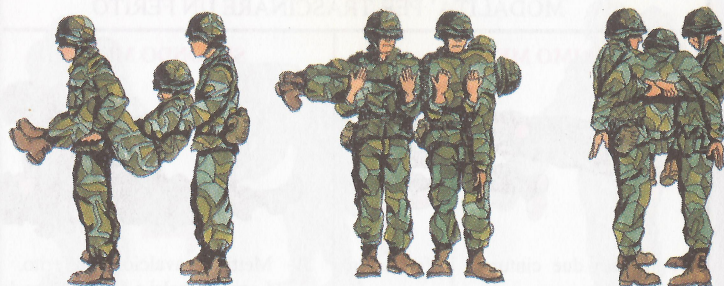


Salita di scale

Discesa di scale

fig. 277

TRASPORTO DI UN FERITO INCOSCIENTE IN COPPIA



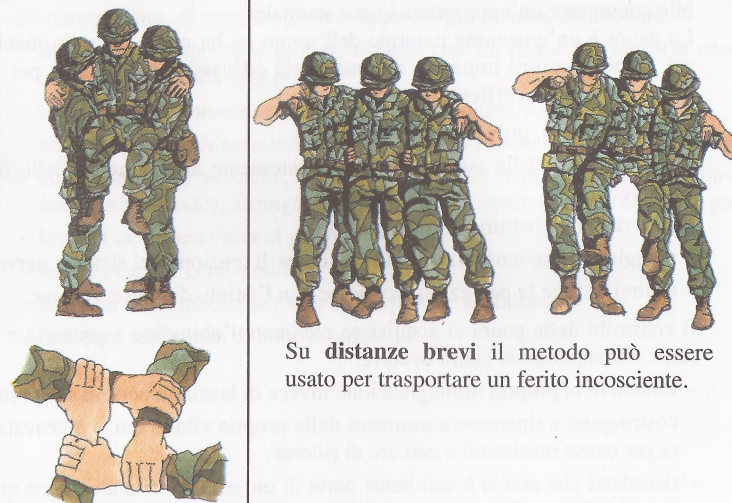
Per lunga
distanza

Per media
distanza

Per breve
distanza

fig. 278

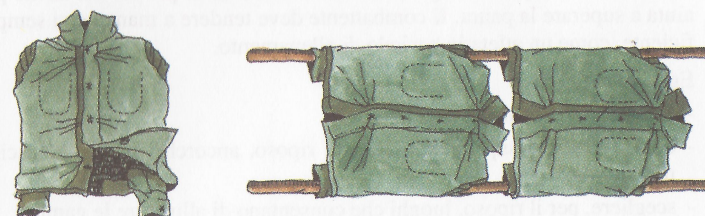
TRASPORTO DI UN FERITO COSCIENTE IN COPPIA



Su **distanze brevi** il metodo può essere usato per trasportare un ferito incosciente.

fig. 279

COSTRUZIONE DI UNA BARELLA DI CIRCOSTANZA



- Procurati due o tre giacche di tuta.
- Abbottona ognuna e rivoltala con l'esterno all'interno, lasciando le maniche distese all'interno.
- Fai passare due pali all'interno delle maniche delle giacche posizionate in successione.

fig. 280

IGIENE PERSONALE

230. Poiché la parte più importante del corpo è il cervello, è anzitutto indispensabile conservare un'appropriata igiene mentale.

La paura è un'emozione naturale dell'uomo ed ha presa sia sulla mente, sia sul corpo. Occorre imparare a controllarla ed usare i suoi effetti per incrementare la propria efficienza.

La paura, infatti, provoca:

- allargamento delle pupille e conseguentemente ampliamento delle facoltà visive;
- respirazioni e battito cardiaco più forti;
- maggiore forza muscolare e minori tempi di reazione del sistema nervoso;
- acuirsi di tutte le percezioni connesse con l'istinto di conservazione.

Il controllo della paura si acquisisce mediante l'abitudine a provarla e superarla. Per superare la paura occorre:

- trattenere la propria immaginazione invece di lasciarla correre senza freno;
- costringersi a ripensare a momenti della propria vita in cui si è provata paura per cause inesistenti e cercare di riderne;
- ricordarsi che non si è soli bensì parte di un gruppo affiatato anche quando non si è in condizione di vederne tutti i componenti e rammentare che essi sono pronti ad aiutare ognuno che si trovi in difficoltà;
- pensare a tutto l'addestramento effettuato e alle proprie buone condizioni fisiche, e convincersi che ciò aiuterà a cavarsela in ogni circostanza.

231. La salute del corpo è dunque importante non solo di per sé, ma anche perché aiuta a superare la paura. Il combattente deve tendere a mantenersi sempre efficiente, come un atleta in periodo di allenamento.

Egli dovrà perciò:

- evitare sforzi e fatiche superflue;
- dormire su una superficie idonea al riposo, ancorché dura, cioè asciutta e non ruvida;
- scegliere, per il riposo, luoghi che consentano di allungare le gambe;
- avere cura di nutrirsi in modo equilibrato, ingerendo quantità appropriate di cibi solidi e liquidi;
- evitare quantità eccessive di bevande alcoliche e fumare con moderazione;
- mantenere pulito l'occorrente per mangiare e bere;
- curare l'igiene e la pulizia.

Particolare cura dovrà essere posta nel mantenere sani e puliti i propri piedi.

232. Ogni norma igienica elementare dovrà essere osservata anche per tutte le rimanenti parti del corpo.

Si rammentano, di seguito, gli accorgimenti più comuni da adottare:

- detergere il corpo ogni giorno, almeno con un panno bagnato (in caso di scarsa disponibilità di acqua);
- lavarsi, completamente e con sapone, almeno una volta alla settimana;
- non mantenere addosso indumenti bagnati di sudore o altro;
- curare subito le vesciche, bucandole con ago disinfettato (alla fiamma, se manca altro modo), asciugandone il liquido, coprendole con cerotto e garza;
- lavare i denti una volta al giorno;
- tenere i capelli corti e puliti;
- non usare mai medicinali senza interpellare il sanitario;
- non bere mai acqua di dubbia potabilità.

CAPITOLO XV

SEGNALI

GENERALITA'

233. Brevi ordini sono trasmessi in combattimento a mezzo di segnali convenzionali, in modo da ottenere celerità di esecuzione e silenzio.

Possono riguardare il movimento, l'assunzione o il cambiamento di formazioni, le situazioni di contatto con il nemico, l'attività di pattuglia.

Vi sono inoltre segnali utilizzabili per il collegamento da terra con velivoli, allorché non è possibile utilizzare apparati radio per indisponibilità, motivi operativi o tecnici.

Taluni di questi segnali possono anche essere abbandonati sul terreno, in punto concordato precedentemente in sede di pianificazione.

SEGNALI

234. Nelle figure 281 e 282 sono riportati alcuni segnali relativi al **movimento**.



fig. 281

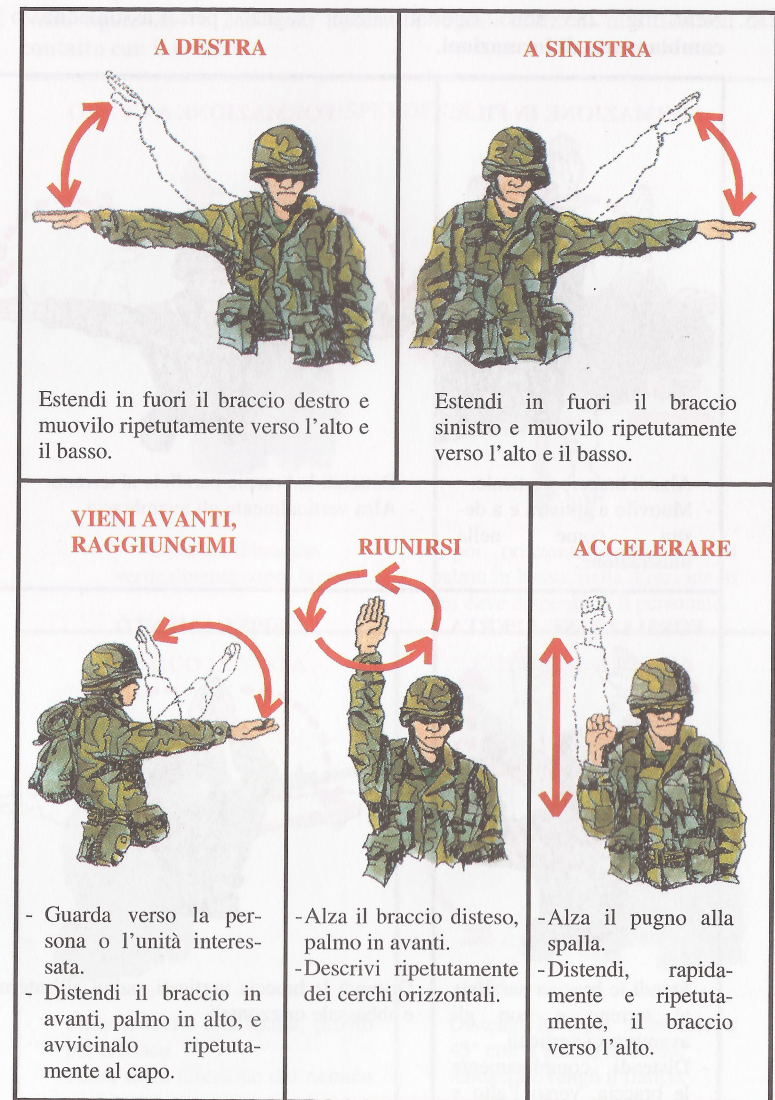


fig. 282

235. Nella fig. 283 sono riportati alcuni segnali per l'assunzione o il cambiamento di formazioni.



fig. 283

236. Nelle figure 284 e 285 sono riportati i segnali utilizzati in situazioni di contatto con il nemico.

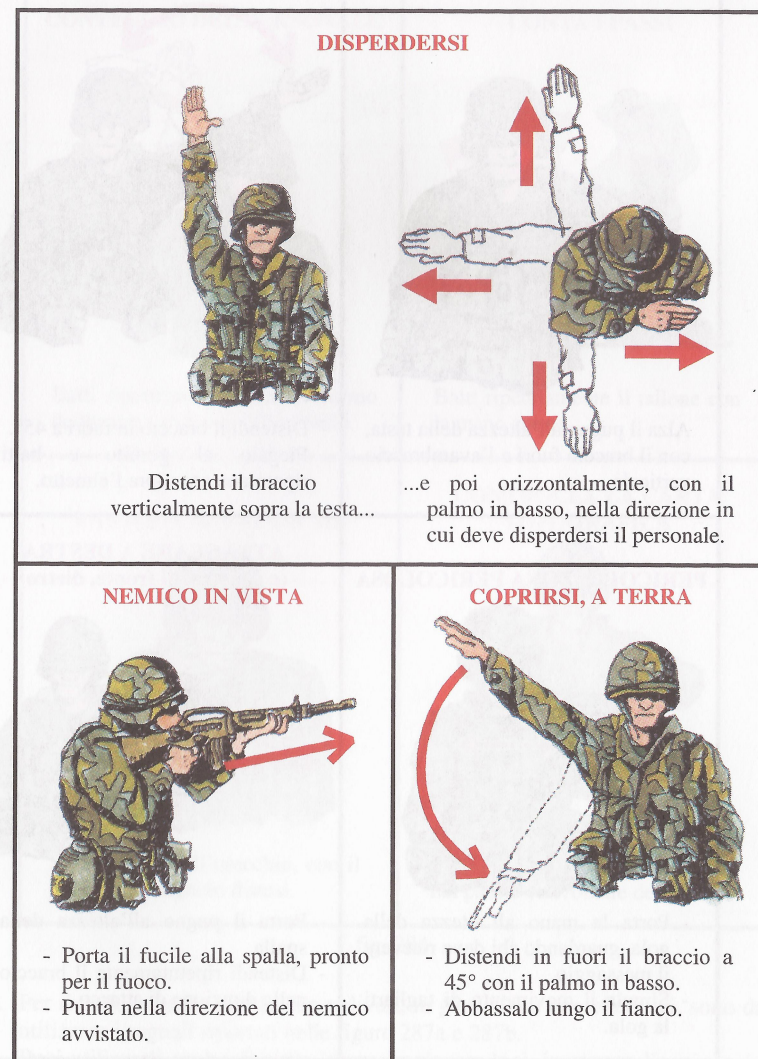


fig. 284

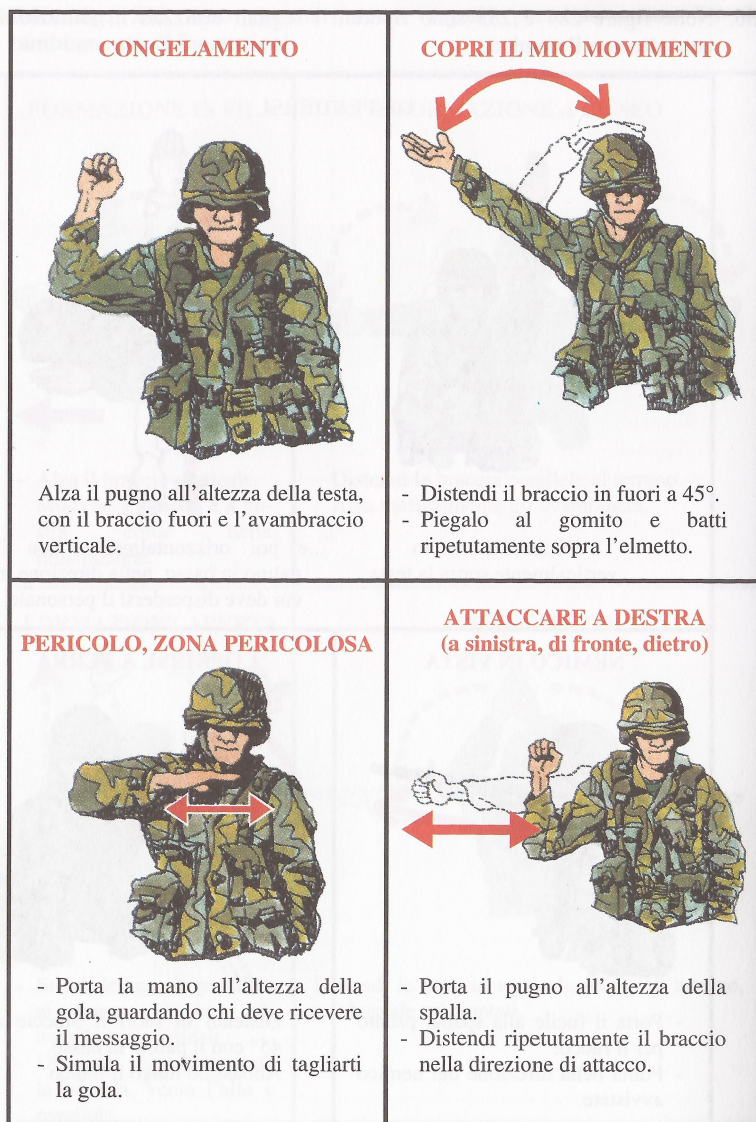


fig. 285

237. Nella fig. 286 sono riportati i più comuni segnali per l'attività di pattuglia.



fig. 286

238. Per il collegamento diretto con velivoli, in particolare con elicotteri, sono da utilizzare i segnali riportati nelle figure 287a e 287b. Puoi utilizzarli anche di notte, senza impiegare luci, in quanto l'equipaggio del velivolo disporrà di visori notturni.

SEGNALI DI EMERGENZA TERRA-ARIA	
NECESSITA' DI ASSISTENZA MEDICA URGENTE  <p>Sdraiati a terra, in posizione prona, con le braccia distese sopra la testa.</p>	
TUTTO BENE  <p>Guarda il velivolo con un braccio disteso verso l'alto.</p>	ATTENDI SE POSSIBILE  <p>Guarda il velivolo con un braccio disteso orizzontalmente.</p>
NON ATTERRARE  <p>Agita entrambe le braccia distese davanti alla faccia.</p>	ATTERRA QUI  <p>Distendi le braccia orizzontali in avanti e flettiti ripetutamente sulle ginocchia.</p>

fig. 287a

SEGNALI DI EMERGENZA TERRA-ARIA	
SIAMO IN ASCOLTO  <p>Copri le orecchie con le mani.</p>	SI, Affermativo  <p>Agita verticalmente un telo bianco più volte.</p>
NO, NEGATIVO  <p>Agita orizzontalmente un telo bianco più volte.</p>	RECUPERATECI  <p>Distendi entrambe le braccia verso l'alto guardando il velivolo.</p>

fig. 287b

239. I segnali per il collegamento terra-aria (fig. 288) sono da realizzare sul terreno o sulla neve con pietre, teli colorati o altro materiale che risalti come colore nell'ambiente circostante. Ogni elemento o segmento dev'essere lungo non meno di 2 metri e largo 30-40 centimetri.

In relazione alla situazione operativa potrai lasciarli sul terreno oppure farne scomparire ogni traccia una volta effettuato il collegamento.
























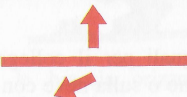
SEGNALI PER COLLEGAMENTO TERRA-ARIA (ATP-10D)			
			
Tutto bene.	No.	Si.	Non abbiamo capito.
			
Chiediamo assistenza sanitaria. Ferito grave.	Chiediamo materiale sanitario.	Chiediamo assistenza sanitaria.	Chiediamo cibo e acqua.
			
Chiediamo armi e munizioni.	Chiediamo lampade di segnalazione.	Chiediamo genio.	Chiediamo carbolubrificanti.
			
Chiediamo carta topografica e bussola	Velivolo seriamente danneggiato.	Tenteremo di decollare.	E' probabilmente sicuro atterrare qui.
			
Non possiamo procedere. Torniamo alla base.	Esito ricerca negativo. Prosegue la ricerca.	Indicateci in quale direzione procedere.	Procediamo in questa direzione.
			
Ricevute informazioni che il velivolo è in questa direzione.	Operazione conclusa. Ritornate alla base.	Abbiamo trovato tutto il personale.	
			
Abbiamo trovato solo parte del personale.	Ci dividiamo in due gruppi che procedono nelle direzioni indicate.		

fig. 288

CAPITOLO XVI

COMPORTAMENTO DEL MILITARE IN GUERRA

GENERALITÀ

240. Le regole e le principali norme sul modo di comportarsi in caso di conflitto armato sono contenute in apposite **Convenzioni Internazionali** e nelle leggi e regolamenti in vigore in **Italia**.

Nel presente Capitolo vengono richiamate le più importanti di tali norme, con l'intento di completare la pubblicazione con quanto ciascun combattente **DEVE** conoscere ed applicare individualmente.

I settori esaminati riguardano:

- le proibizioni ed i vincoli (impiego dei simboli di protezione, persone protette);
- il trattamento dei prigionieri di guerra;
- il comportamento del militare ferito.

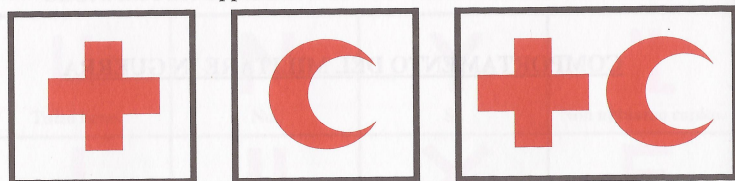
PROIBIZIONI E VINCOLI

241. L'utilizzazione dei **simboli di protezione** quale "copertura" di azioni belliche o per nuocere comunque al nemico costituisce **ATTO DI PERFIDIA**, cioè **violazione grave** del Diritto Internazionale, severamente punita dal Codice Penale Militare di Guerra.

I simboli di protezione riguardano:

- personale, materiali e infrastrutture del servizio sanitario, personale dell'assistenza spirituale militare e sanitaria;
- Delegati della Croce Rossa Internazionale, materiali e infrastrutture del loro servizio;
- personale, materiali e infrastrutture dell'Protezione Civile;
- Beni Culturali, personale addetto alla loro custodia;
- Opere e installazioni che racchiudono forze pericolose;
- Zone sanitarie e di sicurezza;
- parlamentari;
- personale, materiali e infrastrutture dell'ONU.

242. Il personale, i materiali e le infrastrutture del servizio sanitario, nonché il personale dell'assistenza spirituale militare e sanitaria, sono protetti dal simbolo "Croce rossa su fondo bianco" o "Mezzaluna rossa su fondo bianco" o da ambedue tali simboli appaiati.



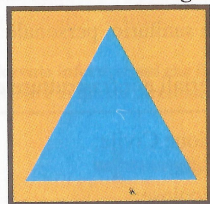
È PROIBITO compiere atti ostili di qualsiasi natura contro le persone e le cose protette da tali simboli, tranne che nei casi di legittima difesa. Oltre alla Croce rossa e alla Mezzaluna rossa esistono numerosi altri simboli di uso nazionale, non riconosciuti dalle Convenzioni, tutti caratterizzati dal colore rosso su fondo bianco: anche se tali simboli non godono della protezione internazionale è consigliabile comunque rispettarli, qualora siano noti.

243. I Delegati della Croce Rossa Internazionale, i materiali e le infrastrutture del loro servizio sono protetti dal simbolo del **Comitato Internazionale della Croce Rossa**.



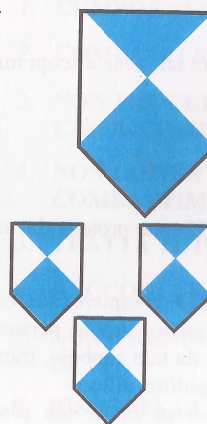
È PROIBITO compiere atti ostili di qualsiasi natura contro le persone e le cose protette da tale simbolo, tranne che nei casi di legittima difesa. Ai Delegati deve essere fornita ogni assistenza nell'esercizio delle loro funzioni: ciascun combattente procederà a tal proposito secondo gli ordini ricevuti dal proprio Comandante.

244. Il Personale, i materiali e le infrastrutture della Protezione Civile sono protetti dal simbolo "Triangolo azzurro su fondo arancio".



È PROIBITO compiere atti ostili di qualsiasi natura contro le persone e le cose protette da tale simbolo, tranne che nei casi di legittima difesa. È inoltre vietato utilizzare le cose anzidette per l'esecuzione di attività militari di qualsiasi tipo.

245. I Beni Culturali e il personale addetto alla loro custodia sono protetti dal simbolo "Scudo inquartato in croce di S. Andrea di bianco e azzurro" (*protezione semplice*).



È PROIBITO compiere atti ostili di qualsiasi natura contro le persone e le cose protette da tale simbolo; peraltro il tuo Comandante ti può legittimamente ordinare di non tener conto della protezione accordata ad un Bene Culturale se esista l'impellente necessità militare di farlo o se il bene culturale è utilizzato dalle forze militari nemiche.

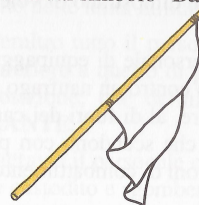
Se il simbolo di protezione è ripetuto tre volte il Bene Culturale è soggetto a *protezione speciale*. In tal caso l'ordine di violare il simbolo di protezione può essere dato da un Comandante di rango non inferiore a Maggior Generale.

246. Le opere e installazioni che racchiudono forze pericolose (dighe, centrali nucleari, industrie chimiche, ecc.) sono protette dal simbolo "Tre cerchi di colore arancio vivo".



È PROIBITO compiere atti ostili di qualsiasi natura contro le opere e installazioni protette da tale simbolo; peraltro il tuo Comandante ti può legittimamente ordinare di non tener conto della protezione accordata a una tale opera o installazione se essa è utilizzata dalle forze militari nemiche, purché non esista altro modo di vincere la resistenza nemica e vengano prese tutte le precauzioni necessarie ad evitare o limitare possibili danni.

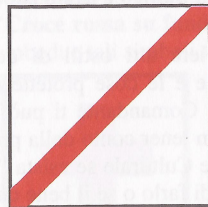
247. I Parlamentari, coloro cioè che richiedono un colloquio con il Comandante dell'unità nemica per trattare una tregua d'armi o per offrire la resa, sono protetti dal simbolo "Bandiera bianca".



È PROIBITO ingannare il nemico innalzando la Bandiera bianca per poi aprire il fuoco.

È PROIBITO compiere qualsiasi atto di violenza contro i Parlamentari e la loro scorta, a meno che essi non compiano per primi un atto ostile.

248. Le Zone Sanitarie e di Sicurezza sono protette dal simbolo "**Bandiera bianca barrata di rosso**".



È PROIBITO utilizzare tali zone a scopi militari.

249. Il Personale, i materiali e le infrastrutture dell'ONU sono protette dal simbolo "**Emblema delle Nazioni Unite**".



È VIETATO compiere atti ostili di qualsiasi natura contro le persone e le cose protette da tale simbolo, tranne che nei casi di legittima difesa.

In Operazioni di Pace non sempre il personale, i materiali e le infrastrutture della Forza di Pace sono protette dall'Emblema delle Nazioni Unite.

In tali casi ciascuna missione è dotata di un proprio simbolo di protezione, che è riconosciuto da tutte le Parti che operano nel territorio interessato alla missione stessa. Tale simbolo conferisce una protezione simile a quella fornita dall'Emblema delle Nazioni Unite.

250. Chiunque prenda parte a operazioni o attività militari è considerato un combattente.

Tuttavia **non è ammesso** aprire il fuoco contro le persone protette da uno dei simboli sopra indicati, tranne in caso di legittima difesa.

NON SI POSSONO, in alcun caso, attaccare civili tranne che essi non compiano atti ostili o prendano parte ad azioni o a operazioni belliche.

NON È AMMESSO attaccare soldati nemici che dimostrano di volersi arrendere.

NON SI PUÒ aprire il fuoco contro un pilota/personale di equipaggio che si è lanciato con il paracadute da un aereo colpito o contro un naufrago di una nave colpita o affondata. Peraltro, si può intervenire, al di fuori dei casi predetti (aereo colpito/naufrago) contro combattenti che scendono con paracadute o che utilizzano imbarcazioni per condurre azioni di combattimento.

IL DECALOGO DEL SOLDATO ITALIANO

1. COMPORTATI DA SOLDATO DISCIPLINATO
2. COMBATTI SOLO I NEMICI E GLI OBIETTIVI MILITARI
3. NON PROCURARE DISTRUZIONI MAGGIORI DI QUELLE CHE RICHIEDE L'ASSOLVIMENTO DEL COMPITO
4. NON COMBATTERE PIÙ CHI SI ARRENDE O CHI È FUORI COMBATTIMENTO
5. TRATTA TUTTI CON UMANITÀ
6. RACCOGLI E CURA I FERITI E I MALATI
7. NON PRENDERE OSTAGGI E NON FARE ATTI DI VENDETTA
8. RISPETTA LE PERSONE E I BENI PROTETTI
9. NON RUBARE E NON SACCHEGGIARE
10. INFORMA IL TUO SUPERIORE DI OGNI ATTO OSTILE

TRATTAMENTO DEI PRIGIONIERI DI GUERRA

251. Sono prigionieri di guerra (Prisoners of War = POW) i legittimi belligeranti caduti in potere delle Forze Armate dello Stato.

I prigionieri di guerra sono in potere dello Stato Italiano e non degli individui, dei reparti o dei corpi che li hanno catturati.

Hanno diritto allo Statuto ed al trattamento di prigioniero di guerra i combattenti legittimi e le persone non combattenti che operano comunque nell'ambito delle unità militari.

Peraltro tutto il personale nemico catturato ha diritto ad un trattamento non inferiore a quello di prigioniero di guerra finché non ne sia stata definita la posizione; tale definizione **NON COMPETE AL REPARTO CATTURANTE**.

Tuttavia il personale che si sospetta essere combattente illegittimo deve essere custodito e sgomberato a parte, accompagnato da un rapporto di cattura, da redigersi a cura del reparto che lo ha catturato.

Anche gli eventuali disertori e rinnegati nemici devono essere custoditi e sgomberati separatamente dagli altri prigionieri, non solo per il loro alto interesse dal punto di vista informativo, ma anche per sottrarli a possibili violenze da parte dei loro compatrioti.

I prigionieri di guerra devono essere trattati in ogni caso con umanità.

Nessuna coercizione può essere esercitata sui prigionieri per ottenere informazioni relative alla situazione del loro esercito e del loro paese. **I prigionieri che si rifiutassero di rispondere non debbono essere né minacciati, né insultati, né esposti a molestie o svantaggi di qualsiasi specie.**

I feriti e gli ammalati appartenenti all'esercito nemico che siano stati catturati debbono essere assistiti come se fossero feriti nazionali.

252. Dai reparti che hanno proceduto alla cattura i prigionieri, immediatamente disarmati, vengono avviati, sotto scorta e quanto più rapidamente possibile, ai punti di raccolta di gruppo tattico o di Brigata. Se catturati fuori dalla zona di combattimento, i prigionieri (naufraghi, equipaggi di aerei abbattuti o costretti a prendere terra, disertori comunque pervenuti) vengono custoditi in appositi locali fino a quando potranno essere avviati, sotto scorta, ai punti di raccolta territoriali.

I prigionieri, **appena catturati**, devono:

- essere immediatamente disarmati e privati di ogni documento o materiale militare di interesse: peraltro non possono essere tolti ai prigionieri gli effetti e gli oggetti d'uso strettamente personale, i documenti, i distintivi di grado, le decorazioni e gli oggetti di valore di proprietà personale, come pure debbono restare in loro possesso l'elmetto e la maschera NBC che avessero al seguito;
- essere separati, per quanto possibile, per grado, arma, sesso, nazionalità, in particolare qualora si tratti di disertori o personale preposto all'indottrinamento politico;
- essere sottoposti, compatibilmente con le possibilità del reparto, a un primo interrogatorio sommario al fine di acquisire informazioni di valore tattico locale immediato;
- essere trattati con la dovuta correttezza e fermezza militare senza permettere che parlino fra di loro o che fraternizzino onde evitare di pregiudicare il futuro interrogatorio;
- essere avviati al più presto possibile, sotto stretta vigilanza (normalmente i tentativi di fuga dei prigionieri avvengono immediatamente dopo la cattura quando la situazione è ancora molto fluida) al più vicino punto di raccolta assieme alle armi e ai materiali catturati per l'esame preliminare, sui quali è stato affisso il cartellino standardizzato.

Se necessario a prevenire la fuga, si può ricorrere a costrizioni di carattere fisico, quali l'immobilizzazione o l'ammantamento.

Dev'essere assicurata la costante vigilanza dei prigionieri di guerra e non dev'essere consentito di parlare tra loro e di fumare. Al fine di individuare possibili peculiarità caratteriali che potrebbero agevolare la selezione dei prigionieri per il successivo interrogatorio, dev'essere sempre controllato il loro comportamento, annotando ogni situazione di interesse.

I prigionieri di guerra non devono essere costretti ad assumere posizioni che possano causare loro disagio fisico, tuttavia - durante la perquisizione - possono essere obbligati a chinarsi in avanti appoggiando le mani ad un sostegno o giacere con la faccia rivolta in basso.

È consentito farli rimanere in piedi o seduti, con le mani sulla testa, purché tale posizione non sia mantenuta così a lungo da procurare loro sofferenza fisica.

Il punto di raccolta di gruppo tattico, qualora costituito, è dislocato di norma presso l'Organo Logistico di aderenza della Grande Unità nell'ambito della quale il reparto opera e quanto più lontano possibile dalla linea di contatto, in località protetta dall'offesa nemica.

Di massima la movimentazione dei prigionieri di guerra avviene sfruttando i mezzi adibiti all'alimentazione logistica del gruppo tattico e dei complessi avanzati; gli eventuali trasferimenti a piedi devono essere effettuati, costituendo idonei drappelli, con tappe che, normalmente, non devono superare i 20 km giornalieri.

I prigionieri di guerra devono essere trasportati sotto scorta armata e in condizioni da non poter osservare l'itinerario e/o le zone circostanti. I mezzi da utilizzare per il loro trasporto debbono essere, quindi, possibilmente chiusi. In ogni caso, qualora necessario, ai prigionieri di guerra possono essere bendati gli occhi, per impedire loro di osservare posizioni amiche o di vedersi reciprocamente, avendo cura che le bende non siano di ostacolo alla circolazione o alla respirazione attraverso le narici.

Il personale di guardia o di scorta deve annotare qualsiasi comportamento anormale (occultamento di distintivi di grado, di mostreggiature di specializzazione o di unità, tentativi di emanare ordini e/o fornire sostegno morale ad altri prigionieri, ovvero di fraternizzare con le guardie) ed informare il personale del Centro d'Interrogatorio.

I prigionieri sono autorizzati a portare con loro gli effetti personali, valori, denaro, corrispondenza e pacchi di loro proprietà.

Ai prigionieri di guerra in viaggio sono distribuiti i viveri previsti per ogni giornata di viaggio per i militari nazionali.

Al movimento fino ai punti di raccolta di Grande Unità provvedono, di loro iniziativa, impiegandovi forza adeguata a fini di scorta, i Comandanti dei gruppi tattici che hanno catturato i prigionieri. La forza delle scorte sarà

orientativamente di un Ufficiale ed un Sottufficiale ogni 200 prigionieri; truppa: 10% fino a 200 prigionieri, 5% oltre i 200 prigionieri.

Prima di iniziare il servizio di scorta il Comandante di essa deve ritirare, dall'ente che ha predisposto il movimento, i ruolini di marcia, in duplice copia, e le schede personali relative ai prigionieri da scortare.

Durante il trasferimento il Comandante della scorta deve tener presente che:

- sempre e in qualunque contingenza nessuno, all'infuori del personale di scorta, può avvicinare comunque i prigionieri od entrare in comunicazione con essi;
- durante le soste i prigionieri non debbono abbandonare per alcun motivo la colonna di cui fanno parte.

I prigionieri di guerra debbono essere considerati dal punto di vista sanitario come provenienti da zona sospetta.

Le unità sanitarie di campagna che ricoverano prigionieri di guerra li prendono in semplice sussistenza e assicurano ad essi trattamento di vitto e di alloggio previsti per i pari grado dell'esercito nazionale.

Raccolta e concentramento dei disertori si effettuano in modo analogo alla raccolta ed al concentramento dei prigionieri di guerra, tenendo presente che i disertori debbono essere:

- separati dai prigionieri di guerra e tenuti lontani dalle località di concentramento di questi ultimi;
- trattati come prigionieri di guerra;
- consegnati, dopo l'interrogatorio d'uso, ai Carabinieri per essere condotti nelle località designate dai Comandi di G.U.;
- sottoposti alle misure sanitarie di isolamento e di bonifica prescritte per i prigionieri di guerra.

253. I Comandi dei reparti a cui i prigionieri si sono arresi debbono provvedere a:
- ritirare le armi, le munizioni, i quadrupedi, i materiali ed i mezzi d'uso militare che portassero seco e curarne l'affluenza presso il centro di raccolta più vicino; nel caso di affluenza di numerosi prigionieri e quindi di raccolta di rilevanti quantità di materiali, i Comandi di cui sopra costituiscono essi stessi dei centri di raccolta segnalando, al più presto, ai Comandi superiori le località prescelte, la quantità approssimativa e le specie dei materiali raccolti;
 - sequestrare le carte ed i documenti che – in seguito a perquisizione – siano stati trovati in possesso dei prigionieri. Tale operazione, da farsi sempre sotto la sorveglianza di un Ufficiale, ed il successivo invio dei documenti ai Comandi interessati, debbono svolgersi secondo le modalità indicate dallo STANAG 2084;
 - compilare, non appena possibile, la parte inferiore (C) del cartellino per prigionieri, materiali e documenti, e fissarla ai materiali stessi.

254. In operazioni di pace o in altre operazioni per le quali non sia stato dichiarato lo stato di guerra, al personale fermato o detenute dalle F.A. italiane in applicazione delle regole d'ingaggio deve essere riservato trattamento analogo a quello spettante ai prigionieri di guerra per tutta la durata della detenzione, in attesa dell'esito degli eventuali accertamenti e della consegna all'Autorità competente.

Anche le modalità e i tempi per il rilascio e l'inoltro di detto personale sono fissati dalle regole d'ingaggio.

COMPORTAMENTO DEL MILITARE FERITO

255. Il militare ferito deve innanzi tutto mantenere la calma e, finché gli è possibile, continuare a combattere.

In caso di ferite leggere provvede con il pacchetto di medicazione. Ciascuno deve conoscere il proprio gruppo sanguigno e sapere dove si trova il più vicino **posto di medicazione o posto raccolta feriti**.

Quando non è più in grado di continuare il combattimento, ma può camminare, si presenta al Comandante di squadra e raggiunge successivamente con i propri mezzi il posto di medicazione. Quando invece non è più in grado di muoversi, cerca di comunicarlo al commilitone vicino.

COPIA ANASTATICA
FORNITA DALL'ENTE COMMITTENTE

Copia Anastatica
Fornita dall'ente competente



Stampato
dalla AGENZIA INDUSTRIE DIFESA
STABILIMENTO GRAFICO MILITARE
- GAETA -

